軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Soft World Magazine Monthly

92

1996年11月號

PC CHAMP

THE NING

特別報導

《顛覆幻想的另類銀河色彩之作》
韓國自製之戰略RPG－NECRON之製作單位專訪及遊戲內容介紹

《日本電腦休閒軟體相關學校留學大指南》
日本遊戲人材養成學校之分析介紹，告訴你如何在日本生存與學習遊戲製作之常識

SUPER

基因大戰 [illegible] 末日大戰
魔龍帝國 火線大風暴
NCAA籃球 蓋茨堡戰役
F-22雷霆戰機

超級檔案夾

天龍八部 聖戰英豪 漢堡戰爭
創世機神 美少女撞球 R2遺跡之謎
賞金獵人 創世彈珠台 攻殼總司令
富甲天下2 Q女天使學園
等21篇中文新品介紹

遊戲攻略

時空特遣隊攻略篇(上)
三國志V心得篇
三國演義II戰略戰術篇
穿越死亡線快速攻略
英雄傳說I快速攻略(下)
Z字特攻隊心得提示

遊戲獵人

三國演義II 十字軍II 時空特遣隊
戰鬥神將 魔島大富翁 富貴列車
百慕達 絕地戰士 殖民計畫
動亂の魔都，等16篇精彩評析

JR新幹線

同窗會 狼 Innocent Tour
餓狼傳說3 卒業Real 殺人俱樂部
釣魚天國2:防波堤快樂釣魚篇
銀河英雄傳 Mobius Link 2
Farland Saga

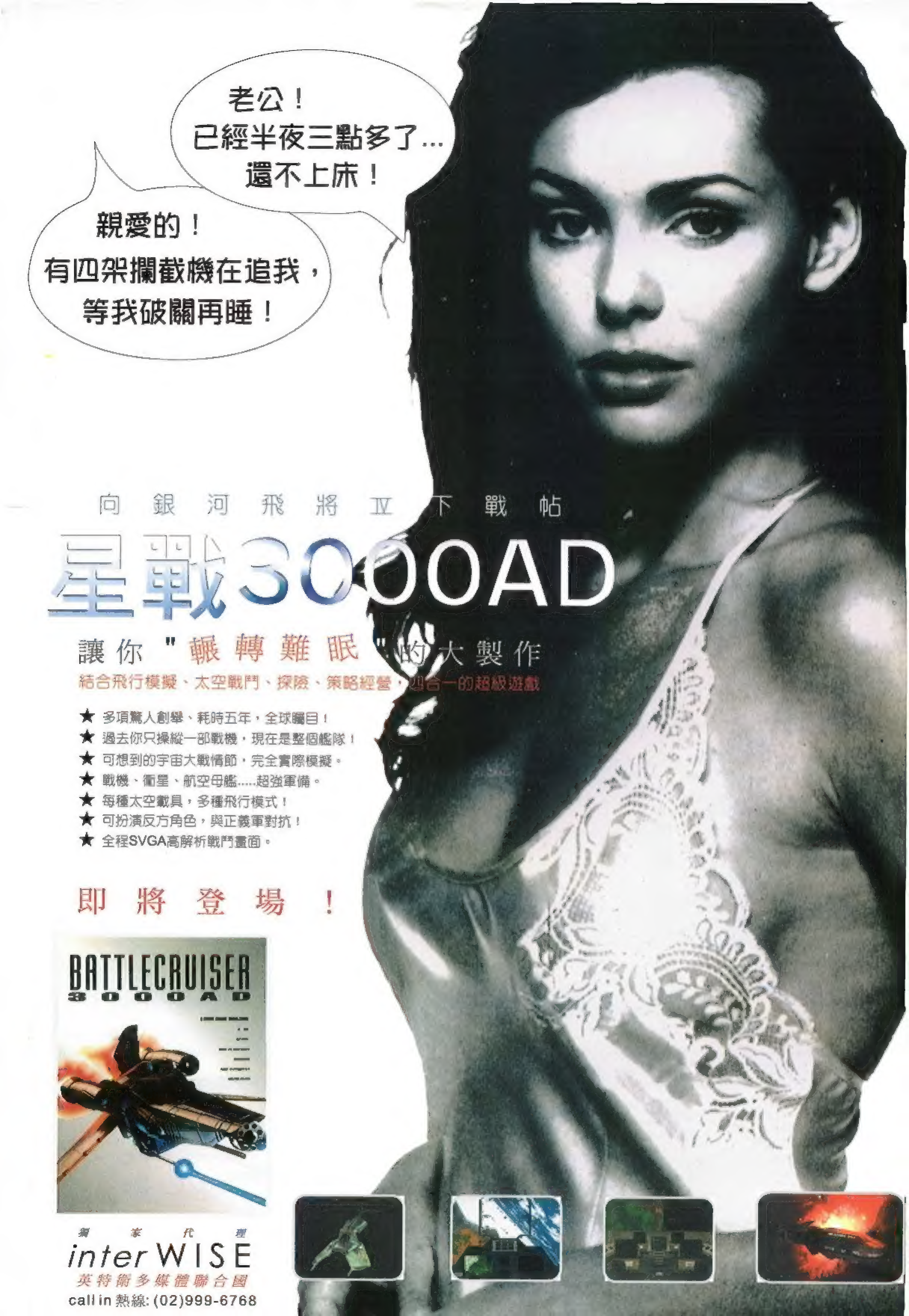


專題企劃

《遊戲世界的創造者Origin之續篇》
線上創世紀何時才能完全上網？前銀河飛將製作人離開ORIGIN後的發展如何？私掠者2-黯星梟雄之魅力何在？答案都在110P

全省電腦經銷商．書局均售 台灣NT＄199 香港HK＄65 馬來西亞RM＄25


創世機神
CYBER GUARDIAN
強勢熱賣中
當世界陷入戰亂之時
將有乘坐著機甲的騎士
從天而降
舉劍劃破黑暗
爲人們帶來光明與希望
一個充滿冒險與幻想的戰略RPG遊戲
VOXEL
SCIENCE INC.
弘邦資訊 製作發行 新竹郵政 483 號信箱 TEL:(03)5350530 FAX:(03)5421726



老公！
已經半夜三點多了...
還不上床！
親愛的！
有四架攔截機在追我，
等我破關再睡！
向 銀 河 飛 將 Ⅳ 下 戰 帖
星戰3000AD
讓你"輾轉難眠"的大製作
結合飛行模擬、太空戰鬥、探險、策略經營，四合一的超級遊戲
★ 多項驚人創舉、耗時五年，全球矚目！
★ 過去你只操縱一部戰機，現在是整個艦隊！
★ 可想到的宇宙大戰情節，完全實際模擬。
★ 戰機、衛星、航空母艦.....超強軍備。
★ 每種太空載具，多種飛行模式！
★ 可扮演反方角色，與正義軍對抗！
★ 全程SVGA高解析戰鬥畫面。
即 將 登 場 ！
BATTLECRUISER
3000AD
獨 家 代 理
interWISE
英特衛多媒體聯合國
call in 熱線: (02)999-6768



COMING SOON....







中文版搶鮮推出!!

戲特色：

- 包含平原、沙漠、山谷、雪地、空中都市...等數種場景
- 3 D空間的戰鬥環境，四面八方襲擊而來的敵人讓你無法喘息
- 多變的任務種類，偵查、攻擊、防禦、搜尋...等，殺戮並非是唯一的生存方式
- 可更換不同的機械人及任意裝配武器系統
- 數十種兵器，包括機槍、火燄彈、雷射槍、精神力武器...等
- 不同能力的僚機與你一同出擊
- 劇情引導式的任務進展，戰爭不再是漫無目的
- 精緻的 3 D動畫，帶給你超絕的視覺享受
- 支援網路對戰功能，讓你面對更真實的強勁對手

鐵甲紀元







新意股份有限公司 台北市南京東路四段47-1號6樓 TEL:(02)545-5668 FAX:(02)546-0449

Art 9 Entertainment Inc. 6F-1 NO. 47 SEC. 4 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.



瘋狂爆笑RPG
III agaS csiD
Artnine 9
新意股份有限公司
Art 9 Entertainment Inc.
台北市南京東路四段47-1號6樓 TEL:(02)545-5668 FAX:(02)546-0449
6F-1 NO. 47 SEC. 4 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
(C)1995 Compile Corporation. All Rights Reserved.

小惠の性知識

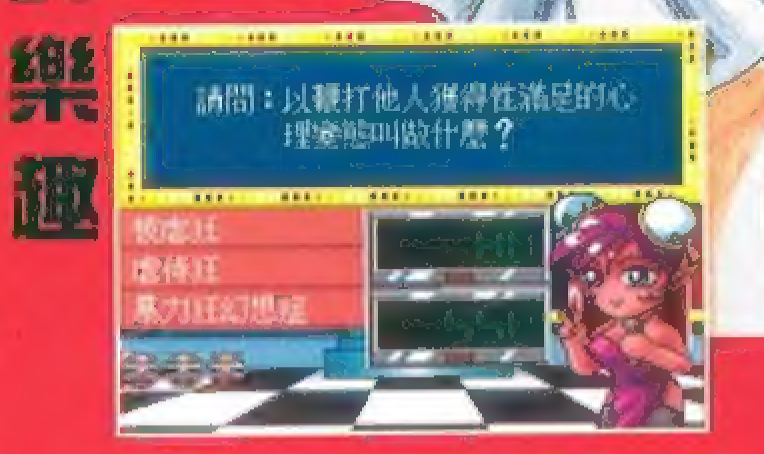
一套遊戲的價錢買四套遊戲的樂趣







第一單元：青澀果實：日式AVG遊戲，由玩家扮演一位高中輔導師協助班上男女同學解開青少年成長過程中有關於性方面的各式疑難雜症，您是否能夠解除各種誘惑，以愛心及豐富的性知識帶領這群迷失的少男少女步回正途！







第二單元：性知識大猜謎：透過輕鬆活潑的趣味問答方式，考驗玩家的性知識，您是否有信心通過十個回合的考驗成爲性學大師？

第三單元：性知識圖書館，含：懷孕、性的保健、自慰、性生活大百科、同性戀、性幻想與性變態、性與愛、兩性之間，8個有趣的題材。

第四單元：性器官大圖解，這個部份包含有男、女內外生殖器官一共四張圖解，搭配以文字、動畫及局部放大圖片等，詳細解說生殖器官之奧秘。



鷹揚資訊有限公司　服務電話 (02)3030670　傳真(02)3030743

郵政劃撥18411570　户名：鷹揚資訊有限公司(請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話)



学園退魔伝
日本98電腦HGAME中文版！
玲子
レイ子
主演：芦羅玲子
18禁
鷹揚資訊繼『悶絶』之後再次引進日本TRUSH開發之HGAME！
‧檢察廳特別搜查官‧玲子‧爲了解開發生在女子校園內的『集體性幻想』事件，隻身潛入『明鵬學園』內暗中查訪，不料竟陷入一個恐怖的SM集團之陰謀中‧‧‧
‧華麗、大膽的畫風及曲折詭譎的故事發展令你陷入極度興奮與恐怖快感的旋渦！
鷹揚資訊有限公司　服務電話 (02)3030670　傳眞(02)3030743°
郵政劃撥18411570　户名：鷹揚資訊有限公司(請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話)


天龍八部
金庸
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛癡狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖遊多逍遙。
巧遇，靈動如貂的鍾靈，
忍受七日斷腸散之毒；
傾心，玉像神仙姐姐，
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受苦荼也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
哈囉，我是段譽，生性喜愛詩書佛經，不喜歡打打殺殺，誰知爹爹卻要我練什麼惱人的武功，還把我鎖在房裡，我一定要想個方法逃出去！
偷偷爬窗戶出去，就抓不到我了吧？！

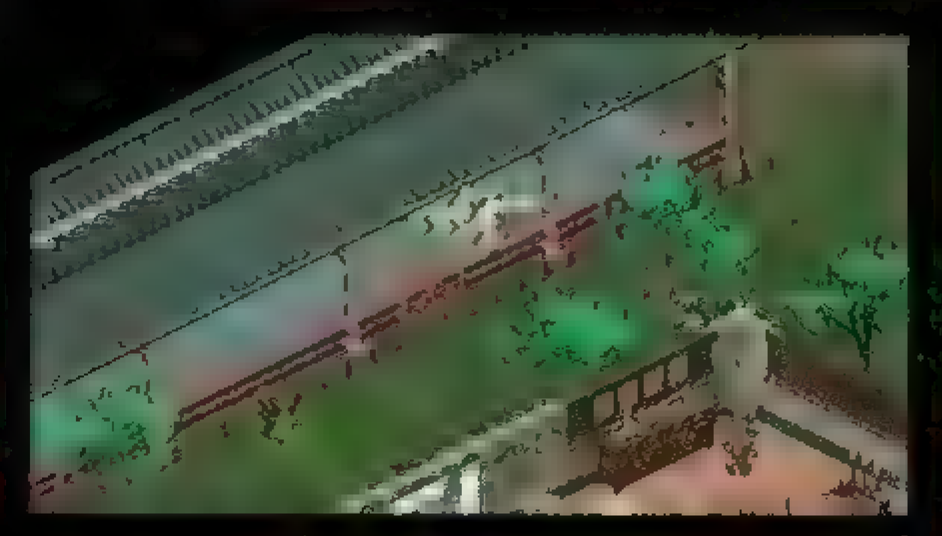
SOFTWORLD

由金庸直接授權之正宗原版天龍八部

即將瘋狂全省，蕭灑上市！


看我美妙的側空翻。


廚房裡有什麼呢？想個方法改裝一下吧。


我跳、我跳、我跳跳跳，翻牆成功！



軟體世界 智冠科技股份有限公司

飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛

一窮二白，一手“野球拳”走天下的他絕不是一號偉大人
他和華山叛徒令狐沖一起浮個三大白，狠醉他個三天
他看採花賊田伯光練帝王神功，面不改色還躍躍欲試
他與傻小子段譽一起參加全世最荒謬危險的自助旅行
他和楊過分享斷臂失戀、浴火重生的酸甜苦辣，
他同張無忌一起飛越冰天雪地，天涯尋父去也
還有巧笑倩兮的王語嫣及鞭不離手的藍鳳凰相隨
他只是個不起眼的小伙子，必須靠著機智及勇氣讓一些
並幫助他的伙伴——武俠小說大師金庸筆下的奇男
做起上述那些事，也許英明神武的你比他更行！





人物屬性共有十多種，有基本的　及各　，還有關於道德及人　隱藏屬性，在遊戲中做好事壞事都有影響
沒有煩人的踩地雷式戰鬥及強迫練功，戰鬥可選擇一對一單挑，還可以多人大混戰，奇招怪式
精心設計解謎部份，尋物、尋人及推測各人話中　，帶給您前所未有的挑戰
片頭大型動畫及遊戲中可愛貼心的小動畫，還有　的滑稽對答，賦予遊戲最生動活潑的


歷史上最可歌可泣的戰史演義
遊戲界最轟動萬眾的戰略RPG
三國英雄傳
你知道呂布為何會命喪白門樓？
關公真的有能耐單騎過五關？
你想看曹操如何敗走華容道？
趙子龍光靠單騎如何救阿斗？
三國英雄傳讓你親自體驗箇中滋味！


最有利的陣形將是克敵致勝的重要
《升級系統完備－讓你官拜大將軍》
文官武將由小小的平民經過戰鬥的歷練不斷的升級，武將從都尉、校尉
將軍、大將，而文官則由從事、主簿、參軍到中郎將，這中間的升遷加官是多少
血汗的累積！
SOFTWORLD
軟體世界 智冠科技股份有限公司


星空魔法美少女

1996  NOV

軟體世界雜誌 第92期

軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

110 專題企劃

特別報導

SUPER NEW FILES



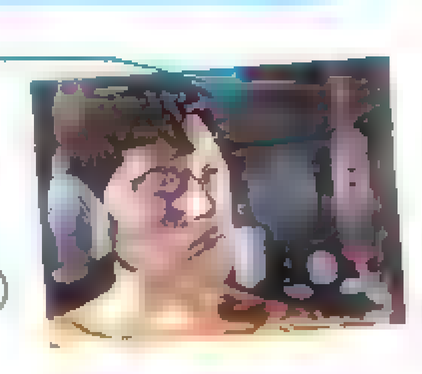
[illegible]



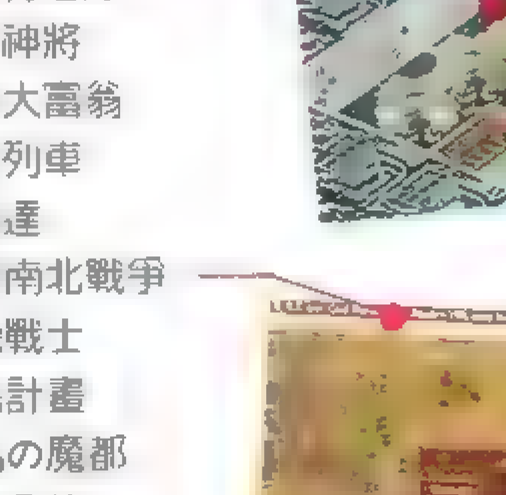
新GAME熱報



遊戲攻略



遊戲獵人







JR 新幹線











網路逍遙遊 257



PC地帶

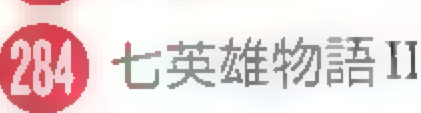
269 邁向寫GAME之路



遊戲終結者







紙上新天地 273

其他專欄

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／葛文怡、范家珍
技術編輯／歐宗廷
程式總監／石志青
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
打字排版／伍美蓉

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅九聰、黃俊紹、
葉明璋、黃振僑、黃文龍、盧弘君、
王詠文、劉建台、陳志明、吳永明、
俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴涵雅、
劉塚禹、傅冠彰、卜起樑、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、
賀源朝、楊元睿、朱原弘、白李小、
紀學綱、彭日賢、董智一、李永治

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳真：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-word.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

封面提供／Origin System,Inc.
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（ 07 ）815-0988 轉 250、251
FAX：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷5號 1樓
TEL：（ 04 ）2020870
FAX：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
TEL：002-852-27292781
FAX：002-852-27280999
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60 3 333 0730
FAX：60 3 333 0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476
美加業務／9080 Telstar Ave,Ste. 320
EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL:(818)2882177
FAX:(818)2889077

編輯室報告

由於本次跨刀擔任「遊戲世界的創造ORIGIN」上下篇的校稿一職，幾篇文章來來回回硬是詳閱了好幾遍，對於國外遊戲公司的製作環境與技術水準，除了訝異之外，也有了更新一層的認識與感受。精細的分工、專業的技術和充足的資金，都是製作一個好遊戲的必要條件，但對國內許多的工作室或公司來說，目前能達到上述標準的，可說是屈指可數。也因此台製的遊戲，通常難以打入歐美與日本市場，除了文化認同的差異之外，我想製作的主題與水準，也是一大關鍵吧?!

這一、二個月雜誌社的 E-mail 信箱，每天都會收到一些有關「三國演義 II」的問題或漫罵，有些寄信的朋友還不忘附帶給雜誌社幾點"建言"，看在眼裡眞是哭笑不得。不回信是有點兒對不起發信人啦，回信嘛！對僅能以注音輸入法打字的我，又是一項沉重的負擔。在此雖不願再浪費口水解釋有關"○○○○≠×××"的定律，但對於雜誌社立場的表明，我想是有必要的。對於雜誌的內容、編排、印刷、裝訂、訂購，有任何疑問或抱怨，本刊絕對歡迎讀者以任何方式與我們聯絡，您也可以得到最直接、迅速、完整的服務；但有關"XXX 遊戲蟲蟲很多"、"### 遊戲畫面做的非常爛"之類的訊息，就不用寫 E-mail 告訴我啦！不過建議讀者倒是可以將文章寫完整一點，投稿到本刊的"不吐不快"專欄，讓您吐槽又有稿費可以拿，一舉兩得，何樂而不為呢？

對於電腦的使用者而言，應該都瞭解「大補帖」、「泡麵」等名詞的眞正含義，這些一片三、四百元的光碟內，通常都是著名的商用軟體或熱門遊戲，其市價總合至少都是該片光碟售價的 50 ～ 100 倍以上。在此並不想討論補帖如何猖獗、如何不尊重智慧財產權，當然也不準備討論如何購買一片完美補帖的方法，因為 Internet 的News Group上，多的是此類的文章。不過讓人覺得非常諷刺的卻是，很多傳播媒體和公司，大力鼓吹尊重智慧財產權的同時，自己或底下的員工用的卻都是非法取得的軟體。自個兒不買合法軟體，還大言不慚地要其他的使用者購買合法軟體，此種言行不一的行為，不僅諷刺也非常可悲！

對於遊戲雜誌而言，談補不補 ?! 或許是狗拿耗子－多管閒事囉！但會談到此一話題，並不是想挑起無謂的爭端，或想譴責哪一些媒體，充其量不過是想告訴讀者：尊重智慧財產權要從心做，不是隨便喊幾個口號就可了事的，或許講這些話的同時，我也是言行不一的傢伙喔！







統計日期：9月29日~10月28日
總得票數：7551票
廢票：47　其他：620
資料來源：軟體世界雜誌91期選票



◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲	公司／類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	□大宇 □RPG	1 —	674
2	大富翁3	□大宇 □益智	2 —	603
3	三國演義II	□軟體世界 □策略	8 ↑	312
4	中華職棒II	□軟體世界 □運動	4 —	209
5	炎龍騎士團II	□漢堂 □戰略RPG	3 ↓	208
6	軒轅劍外傳—楓之舞	□大宇 □角色扮演	5 ↓	196
7	蝙蝠超人	□大宇 □動作	11 ↑	175
7	天使帝國II	□大宇 □策略	6 ↓	175
9	超時空英雄傳說	□宇峻 □戰略RPG	9 —	173
10	龍騰三國	□軟體世界 □策略RPG	7 ↓	153
11	絕代雙驕	□歡樂盒 □角色扮演	NEW	137
11	[illegible]	□大宇 □戰略	17 ↑	137
13	新蜀山劍俠	□軟體世界 □角色扮演	10 ↓	104
14	麻將大師	□光譜 □博奕	14 —	92
15	劉伯溫傳奇	□軟體世界 □角色扮演	19 ↑	53
16	軒轅劍II	□大宇 □角色扮演	12 ↓	52
17	寶島大富翁	□軟體世界 □益智	NEW	50
18	黎明之砧	□軟體世界 □角色扮演	NEW	43
18	大富翁II	□大宇 □益智	14 ↓	41
20	馬場大亨	□軟體世界 □策略	18 ↓	40



嘉義縣☆曹原銘	嘉義市☆王嘉晟
雲林縣☆陳東麟	台北縣☆張世昌
高雄市☆傅俊賢	高雄市☆莊穎昇
高雄市☆卓世勛	高雄縣☆劉醇翊
高雄縣☆何瑞中	高雄郵政吳勝賢
台南縣☆郭昭文	台南縣☆馮凱煜
彰化縣☆黃文義	彰化縣☆吳亞樺
彰化縣☆林孟學	桃園縣☆梁博武
新竹市☆范瑞祥	新竹市☆溫智凱
基隆市☆蘇吉亮	台東縣☆李以隆

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體一套，得獎者請與本社聯絡。

◆非國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲名稱	代理商	類型	上月名次	得票
1	三國志V	第三波	歷史模擬	2 ↓	385
2	同級生II	歡樂盒	文字冒險	1 ↓	383
3	魔獸爭霸II	松崗	戰略	3 —	299
4	三國志IV	第三波	戰略	4 —	274
5	終極動員令	第三波	戰略	7 ↑	202
6	毀滅公爵	憶弘國際	動作	8 ↑	174
7	燃燒的野球V	軟體世界	運動	11 ↑	173
8	美少女夢工場II	精訊	模擬養成	6 ↓	152
9	三國志英傑傳	第三波	戰略	5 ↓	147
10	信長之野望-天翔記	第三波	策略	13 ↑	146
11	NBA Live 96 美國職籃大賽	憶弘國際	運動	9 ↓	144
12	龍騎士IV	歡樂盒	戰略	11 ↓	123
13	天地無用-魎皇鬼	天堂鳥	冒險	NEW	121
14	模擬城市 2000	[illegible]	模擬	15 ↑	105
14	雷神之鎚	美商新美	動作	NEW	105
16	毀滅戰士II	精訊	動作	14 ↓	101
17	文明帝國II	第三波	策略	16 ↓	74
18	劍芒羅曼史	天堂鳥	戰略RPG	19 ↑	65
19	十字軍	軟體世界	動作解謎	17 ↓	63
20	緋王傳II	大宇	策略	NEW	21

◆經銷商銷售 TOP 20

名次	遊戲名稱	代理商	類型	上月名次	得票
1	三國演義II	軟體世界	策略	1 —	504
2	三國志V	第三波	歷史模擬	4 ↑	494
3	闇絕	熾揚	冒險	5 ↑	398
4	大富翁3	大宇	益智	2 ↓	396
5	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	10 ↑	391
6	野店	幸福鴨	模擬	NEW	354
7	絕代雙驕	歡樂盒	角色扮演	3 ↓	310
8	釣魚台風雲	軟體世界	戰略	NEW	301
9	龍騰三國	軟體世界	策略	7 ↓	269
10	終極動員令	第三波	戰略	9 ↓	261
11	殖民計劃	光譜	策略	NEW	188
12	遊戲修改大師 5.0	精訊	工具	NEW	183
13	英雄傳說I	天堂鳥	角色扮演	NEW	175
14	雷神之鎚	美商新美	動作	15 ↑	169
15	八女神物語II	天堂鳥	策略	NEW	156
15	百慕達	博德曼	動作冒險	NEW	156
17	十字軍II-絕不後悔	憶弘國際	動作	NEW	132
18	魔島大富翁	軟體世界	益智	12 ↓	110
19	魔獸爭霸II	松崗	戰略	14 ↓	97
20	同級生II	歡樂盒	文字冒險	17 ↓	82

特別感謝本月提供資料的全省 30 家經銷商

- 展城書局
- 龍軒書局
- 新驊電腦書局
- 隆嘉電腦專賣店
- 光統文化廣場左營店
- 天青資訊有限公司
- 諾貝爾書局桃園店
- 知航國際有限公司
- 宏大電腦資訊行
- 傑登電腦台南店
- 書耕電腦專賣書店
- 宏華軟體書城高雄店
- 宏華軟體書城宏廬店
- 詠銘科技有限公司
- 大成堂圖書事業有限公司
- 順發電腦有限公司中壢店
- 弘城資訊有限公司
- 瑞琪資訊有限公司
- 宏華軟體書城台南店
- 益崧資訊有限公司
- 宏達資訊電腦有限公司
- 晉新電腦股份有限公司
- 二井資訊股份有限公司中壢店
- 儒品電腦資訊股份有限公司南一店
- 華彩軟體屋有限公司
- 創世紀唱片有限公司
- 遠太電腦科技有限公司
- 國庫資訊企業股份有限公司
- 達瑩資訊有限公司
- 順發電腦有限公司高雄店

GAME

新片動向

提 供

十一月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
4 日	●復活邪魔 CD 版	天堂鳥	動作角色扮演	700
10 日	●特勤機甲隊 II ~ DASH CD 版	華義國際	戰略	580
10 日	●皇帝 CD 版 (WIN95)	全崴	策略	720
11 日	●英雄傳說 III 之白髮魔女 CD 版	天堂鳥	角色扮演	未定
18 日	●俠客列傳 CD 版	天堂鳥	角色扮演	未定
20 日	●紫禁城 CD 版 (WIN95)	岡業	解謎	780
20 日	●黑之斷章 ~ 神探明日香 CD 版	華義國際	文字冒險	540
上旬	●三國英雄傳 CD 版	軟體世界	策略角色扮演	660
上旬	●歡樂天使 CD/ 磁片版	歡樂盒	冒險	760
上旬	● SEGA 音速小子 CD 版 (WIN95)	富爾特	動作	1250
上旬	●西洋占星術 CD 版 (WIN3.1)	富爾特	占星類	500
上旬	●創意圖庫 15000 +黃金排版寶典 CD 版 (WIN)	富爾特	應用圖庫類	600
上旬	●創世彈珠台 CD 版 (WIN95)	松崗	益智	680
上旬	●無限飛行 CD 版	松崗	模擬飛行	840
中旬	●天龍八部 CD 版	歡樂盒	扮演	980
中旬	●遊戲戰鬥營 VI CD 版	富爾特	共享軟體	290
中旬	●瓊斯博士視窗冒險 (中文版)	松崗	益智冒險	350
中旬	●暗黑破壞神 CD 版	松崗	角色扮演	990
中旬	●遺跡之道 CD 版 (WIN95)	松崗	角色扮演	720
中旬	● 2001 特遣隊 CD 版	歡樂盒	戰略	720
中旬	●中華職棒 III CD 版	軟體世界	運動	未定
下旬	●美少女真人立體撞球 CD 版	智冠	3D 模擬	未定
下旬	● F-22 CD 版	松崗	模擬飛行	840
下旬	●火線大風暴 CD 版	熊貓	射擊	未定
下旬	●秦皇陵 CD 版	光譜	冒險	未定
未定	●星戰 3000 AD CD 版	英特衛	飛行戰略	未定
未定	●凶兆 (中文 CD 版)	英特衛	冒險	未定
未定	● NCAA 籃球 CD 版	英特衛	運動	未定
未定	●帝國霸業 CD 版	旭光	策略	680
未定	●緊縛之館 CD 版	偉泓	策略	未定

十二月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
5 日	●鋼鐵騎士團 II CD 版	華義國際	即時戰略	540
9 日	●創世封魔傳 CD 版	天堂鳥	策略	未定
10 日	● Q 女天使學園 CD 版	華義國際	戰略角色扮演	540
20 日	●獸鄉的守護者 II ~黃泉之封印 CD 版	華義國際	模擬角色扮演	580
20 日	●紫微論命 CD 版 (WIN)	岡業	百科	590
25 日	●中國藥膳 CD 版 (WIN)	岡業	電子圖書	未定
25 日	●卒業旅行 CD/ 磁片版	歡樂盒	冒險	未定
上旬	●藍色石榴石 CD/ 磁片版	歡樂盒	益智	未定
中旬	●魔神戰記 II	大宇	角色扮演	未定
下旬	●富甲天下 II CD/ 磁片版	光譜	益智	未定
下旬	●烏龍探長 CD 版	博德曼	射擊	未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

下旬	●超級飛天鴨 CD 版 (WIN)	博德曼	智育	未定
下旬	●奧塞美術館 CD 版 (WIN)	博德曼	百科	2400
下旬	●正宗台灣十六張麻將 II CD/磁片版	大宇	博奕	未定
未定	●虎將神兵 CD 版	旭光	策略	未定
未定	●小惠的性知識大百科 CD 版	鷹揚	冒險	未定
未定	●城市獵人 CD 版 (WIN)	偉泓	未定	未定
未定	●香蕉俱樂部 CD 版	偉泓	冒險	未定
未定	●天龍八部 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●玲子　學園退魔傳 CD 版	鷹揚	冒險	未定

一月份

上旬	●金瓶梅 CD 版	軟體世界	策略養成+RPG	未定
上旬	●吞食天地 III CD 版	軟體世界	策略	未定
中旬	●第六感之戀 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	未定
下旬	●精靈的眼淚 CD/磁片版	光譜	戰略	未定
下旬	●致命的毒藥 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	未定
下旬	●大唐笑傳 CD 版	旭光	角色扮演	未定
未定	●鹿鼎記 CD 版	歡樂盒	扮演	未定
未定	●傀儡之舞 CD 版	偉泓	冒險	未定

二月份

未定	●水滸傳 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●封神演義 CD 版	軟體世界	策略角色扮演	未定

軟體世界雜誌 11·15～12·14

11·15	星期五	
16	星期六	
17	星期日	●自來水節
18	星期一	★俠客列傳
19	星期二	
20	星期三	★紫禁城 ★黑之斷章～神探明日香
21	星期四	●防空節
22	星期五	●小雪
23	星期六	
24	星期日	
25	星期一	
26	星期二	
27	星期三	
28	星期四	
29	星期五	
30	星期六	
12·1	星期日	
2	星期一	
3	星期二	
4	星期三	
5	星期四	●海員節、盲人節 ★鋼鐵騎士團 II
6	星期五	
7	星期六	●大雪
8	星期日	
9	星期一	★創世封魔傳
10	星期二	●人權節★Q 女天使學園
11	星期三	
12	星期四	●憲兵節
13	星期五	
14	星期六	

GENE WARS

基因大戰

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
BULL-FROG	憶弘國際	已發行	



你唯一的武器：控制基因、創造突變

BULLFROG 公司設計的遊戲，一向都是以堅強的 AI 著稱，電腦扮演的敵人，通常毫不留情的痛宰人類對手。所以囉！當即時戰鬥碰上了強悍 AI，想當然爾的諸位玩家們似乎前途晦暗，可能要經歷非常漫長的腥風血雨戰鬥，才能在基因大戰中求得生存。因此諸位玩者只能自求多福，並且爲自己的生存奮鬥了。



坐火箭上太空站



善用專家：改！改！改！

"基因大戰" 的遊戲主要故事是說，外星人將四個好戰的生物種族擺在不同的星球上，希望經由生物基因的改造，讓這四個種族認識生命的代價。但是好的一面總是容易讓人忽略，這四個種族發現可以經過基因改造過程，製造怪物藉以消滅敵人。於是一場變種生物大戰就在各個星球展開。遊戲裡面爲每個種族提供了四種基本的特殊專家，咱們就先來瞧瞧這些特殊專家有何長才吧！建築工程師：建築各式各樣的特殊房屋，如採礦機或基因培養槽，這些都是基本建築物，想跟敵人作戰，這些可是少不了的建築物，而且建築工程師能夠建築，當然也可以拆除，只要按住 Ctrl 鍵，就可以將建築物拆除。植物學家：採集與種植植物，植物的功能除提供資源之外，建築物想要升級也需要用到植物，植物的生長在遊戲中期，就變的非常重要了，因此千萬不要輕忽了這項資源。環境科學家：收集生物樣本，讓你的基因培養槽，能生產新的變種怪物。RANGER：飼養生物和加強生物戰鬥力，RANGER 有能力殺死敵的人生物，但是要非常小心喔！可別讓外星人瞧見喔！否則他可是會非常的不高興哨！

遊戲中只有提供四種基本的特殊專家，可能會有玩家嫌少，因爲不像其他的即時遊戲，有好幾種職業可以選擇。可是您別小看只有四種職業，因爲遊戲中的這四個特殊專家，保證讓玩者忙得頭昏眼花。遊戲也顧慮到，當特殊專家被殺死之後，就無法完成交代的任務，所以也提供了太空站，讓玩者可以從太空站上叫人下來，來補足損失的特殊專家。每個特殊專家在你指揮他們時，也會發出特定的回答聲音，這樣一來不但製造遊戲趣味，也確保你不會叫錯人。當特殊專家被敵人的生物攻擊時，會向你求救，這時就要趕緊找到這名被攻擊的特殊專家，讓他趕快離開攻擊場地，來確保他的存活。這四名特殊專家除了可以使用滑鼠指揮之外，也可以用鍵盤來指揮他們。遊戲最好的指揮方式，是滑鼠與鍵盤並用，這樣才不會手忙腳亂，鍵盤的好處就是讓你確定，現在掌握的人是那一位。至於生物嘛就只能用滑鼠指揮了，鍵盤就無能爲力。



拆除建築物

遊戲中的世界：變！變！變！

遊戲中的另一個重要主角是生物，基本生物共有五種，驢、螃蟹、青蛙、鳥、恐龍。驢會幫忙玩者砍樹，螃蟹幫玩者建築，相當有趣的設計，這樣一來就免去其他建築工人的產生。這五種生物彼此之間，還可以結合成新的生物，這樣子互相結合下來的結果，全部約有十幾種生物能夠產生。這些生物除基本撕咬能力外，也能擁有特殊能力。當外星人滿意你的工作進度時，會賞給你一塊黑石板，這塊黑石板長的很像"科幻電影 2001 年"的那塊黑石板，黑石板的效果，就是提高生物的能力，讓每種生物擁有特殊能力。遊戲中最好玩的生物特殊能力，是恐龍能夠吐火。聽起來相當的熟悉不是嗎？這塊黑石板除生物能使用外，特殊專家也能使用，當他們觸摸後，特殊能力和生命值會增加，因此工作能力會加強，可以增快建築的動作，同時也較不容易被敵人的生物殺死。

再來談談遊戲中的建築物，玩家一定想不到，在遊戲中最優先要蓋好的建築物居然是採礦機接著才是配電場，相當奇怪吧！一般遊戲的設計，應該是配電場優先建築，接著才是採礦機。為何遊戲企畫要先將採礦機做第一優先，真是令人想不通？當建築物越蓋越多時，就需要太陽能電板來加強電量的供應，當電力不夠時，遊戲會主動提醒你，直到你將所欠缺的電力補足為止。基因槽可以說是遊戲中最重要的建築物，怪物就是由此產生的，當然並不是所有怪物，都可以順利生產，當變種生物出現時，就需要將基因槽升級之後，才能生產新品種的怪物。這點可以說設計的相當巧妙，絕不讓玩者一開始就能進行大屠殺，而是逼迫玩者想一想，究竟是生產變種生物重要，還是先蓋其他的建築物重要。除了基因槽能製造怪物，額外的就是有幾個建築物也是要等基因槽蓋好後，才能建築。例如循環回收器、資源儲存槽、伐木機都是要等基因槽蓋好後，才會出現在選單上，並不是您想蓋啥就可以隨心所欲的唷！循環回收器將植物回收後變成資源。伐木機是建築物升級時，建築材料的來源。還有一個建築物，就是太空船基地，它能從太空站上叫人下來，因此這個建築物在後期的時候相當相當重要，千萬不要輕視它。還有相當多的建築物，就等玩者自己去發掘。


太陽能集電板

資源儲存槽


中間那塊就是黑石板

基因槽

要怎麼收穫、先那麼栽



建築房屋和生產生物都需要資源，資源的獲得有兩種方式，一個是用採礦機採取地面資源，雖然採集地面資源比較快，但是要考慮地點，不良的採集地點，只能採集一次或二次後，就沒有資源可供使用，這樣不但浪費時間，資源也浪費在不必要的地方。另一個是採集植物，首先要先種植植物，然後派驢去採集，將植物砍倒後，拖回資源回收器中，這樣就可以獲得資源。植物雖較不易採完，但是種植地點相當重要，如果地點不對，植物將枯死，所以玩者要種植植物前，要先將每種植物的狀況弄清楚，以免浪費寶貴的植物種子。無論是何種方式，都要時時注意資源是否充裕，否則一直生產怪物而不收集資源，將會造成資源不足，導致任務失敗。

收集植物種子


種植植物

極道梟雄 II

SYNDICATE



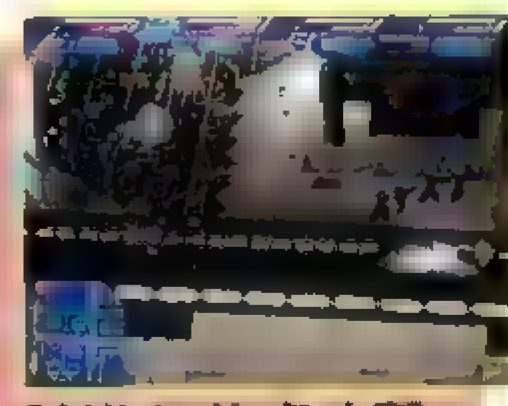
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/U/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	憶弘國際	國外已發行	

千呼萬喚始出來…

極道梟雄又回來了！延續上回光榮的傳統，夾雜著更驚人的威力將向您襲捲而來，這一回您可以扮演 EuroCop 的組織領導人，或者新世代教會組織的首腦，來爭奪世界的控制權。

在 EuroCop 控制世界主權十年後，出現了一位電腦叛客，他在獲知 EuroCop 箝制人民的祕密後，寫了個病毒藉由終端機傳送到控制世界的中央電腦上面，在當時一切自動化、電腦化的世界，這無疑是個空前的大災難。雖然這位電腦叛客在事後被抓到了，但是因他所引起的連鎖反應，已經使世界再度陷入無政府的混亂狀態中，世界又變成一片混亂。這時新興的新世代教會組織與 EuroCop 間還在不停的征戰，這些野心勃勃的人想利用晶片來箝制人民，所以為了爭取生物晶片資源的所有權不計一切的相互叫罵戰鬥。這些歷史也都被記載在新世代教會組織記事全書第二章中，為他們的野心留下見証。現在，位於這亂事發生的五十年後，玩家您所扮演的角色就是新世代教會或者 EuroCop 首腦，控制著手下的特派員行動，為了再度爭取整個世界的控制權努力。


大規模的械鬥即將展開


該進行什麼攻擊呢？

有何長足的進步呢？且讓咱們來瞧瞧吧！

Bullforg 遊戲製作小組仔細的聆聽了這遊戲的前輩：極道梟雄一遊戲迷哥迷姐們來自世界各地的批評與建議，在推出二代時做了許多大幅度的改進，下面就針對極道梟雄二與極道梟雄一不同的地方，也可說是更精進的部份：

(1)再二代中提供了超過一個組織或者企業，讓玩家可自由的選擇扮演該團體的首腦，而且每個組織一開始所擁有的特務能力就不太一樣，像新世代教會與 EuroCop 第一個特務外觀上就有很大的差別，研究武力的方向也不同，遊戲到後期還會有研究心靈控制技術、無護甲反彈能力…等等，讓玩家若有興趣再玩第二次時也可以有不同選擇。

(2)極道梟雄二的畫面顯示是採用來自魔毯的3D 先進繪圖引擎，您的視角可以自由360度旋轉、放大、縮小、俯仰等擁有相當多的變化，不僅如此，玩家還可以按個鍵讓建築物暫時它消失，這樣可以幫您能清楚的了解，曾經進入過的某些地點、還有某些建築物裡看不到特務在做什麼、是否受到其他組織攻擊的缺點。建築物受到強大的物理攻擊（譬如：威力強大的炸彈、敵方特務死亡後的自爆舉動）會先來個強烈的閃光，然後震波如浪潮般一湧而出，閃避不及的群衆、特派員等等受到衝擊紛紛倒地，建築物爆炸產生的碎片飛得滿天高，這些特效作得相當逼眞絕對讓您大呼過癮。而且這種情況不只有專爲建築物製作，您還可以在試玩版中，擊毀一輛油罐車、警車、消防車，或者效果較小一點的路燈、招牌…等等，您可以在遊戲中盡情的破壞隨性的使壞，也由此可見Bullfrog 設計本遊戲的小組，確實爲遊戲的物理性花了很大的工夫。

(3)提供VESA 規格2.0 版本640 × 480 256 色的詳盡顯示（對慢速機種也提供320 × 200 解析度，讓您不會有遺珠之憾）讓您可以看到更漂亮、更多元化的場景，更多樣的人物造型、以及精緻、栩栩如生的市民活動，在視覺上的效果一定讓您滿意。

(4)一切過去極道梟雄一裡黑道幫派火拼技術一譬如說躲在巷口偷襲、丟一顆炸彈炸車、感化一堆平民仗勢硬幹、搶車子並排對撞…等等，在二代中也完全適用！這一代完全不用考慮子彈限制，能量性的武器也只需要補充即可使用，而對速射性武器則完全沒有子彈限制，愛打幾發就打幾發不錯吧！

(5)更強力的裝備、武器、彈藥、超能力、人工肢體…等等，可以供您研究來增加跟對手作戰的籌碼，舉例來說像人工肢體方面，一樣提供數級價格不等的強化軀體（頗像魔鬼終結者的）。武器的琳琅滿目，除上一代的Mini-gun 、UZI 兩種保留之外，還有上一代雷射強化版的Phase Laser 、新武器雷電槍（噢！它產生閃電的效果，您一定要試試看！）、guass-gun 加強版…等等，每當您掠倒一個敵方特派員時，聽到奇怪的聲音馬上要趕快閃避，要不然…等看完即時壯觀的動畫後，就準備重新取回進度吧！

(6)更強大、詭詐的人工智慧，您會看到偷偷修理敵方特派員後會有一大票特派員不知道從哪裡冒出來找碴。解救人質時，敵方也不會束手待斃，它會不知道從哪兒弄來具有強大火力的漂浮車（通常這種車上的最低配備的武力也都有連射的雷電槍），或者是您控制特務去說服的對象，他手上會有顆足以炸掉四座大型建築物的炸彈，或者附近有源源不斷產生敵方特務的奇怪陷阱。敵手不但懂得找掩護、還懂得各種遠超過您的科技，您要面對的是一連串劣勢，所以您要打敗對手，來證明您的能力！



各式特效相當精彩

(7)保留了上一代頗受好評的全球地圖作戰方式、武器裝配方式、科技開發研究方式。加上每個特殊任務都有現場演出的小人動畫完整的交代劇情，您可以看到一連串暴徒如何衝進重要設施，沿途燒殺擄掠，不忘在血流成河後還放顆高爆炸彈，或者您可以看到兩派對峙武力火拼，一切剩下來的事件都交由您來收尾。

玩遊戲很容易喔！

在安裝方面，極道梟雄2還是原生的MS-DOS 6.22版軟體，這意即它不是專爲Windows 95設計的，但並不是表示無法在Windows 95下安裝使用，只是使用者必須使用捷徑前製回到MS-DOS的組態模式，讓極道梟雄2有更大的發揮空間，安裝、設定非常簡易，對使用者的電腦知識水準不會有很高的要求，附帶 提的是，精美、詳細、蓋銅紙印刷的手册製作，無疑的幫助本遊戲更簡單容易的進行，相信所有購買本遊戲的客戶，都可以經由它的說明，快速、渾然忘我的進入極道梟雄2黑暗的世界之中，讓您沉醉在追求支配、財富的世界裡。

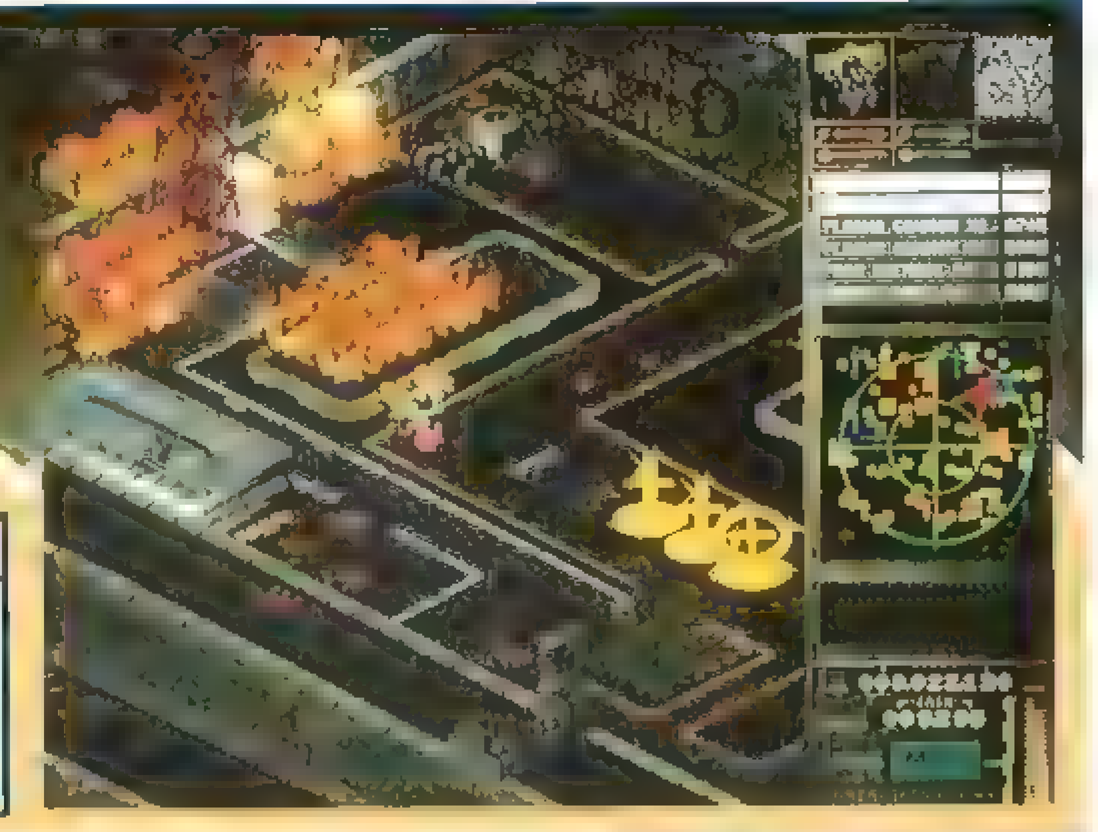
看過了筆者的介紹，您是否很心動呢？您可以開始期待它的上市日期囉！

等級提昇畫面

執行任務去囉！

爆破威力十足

BEDLAM
末日大戰

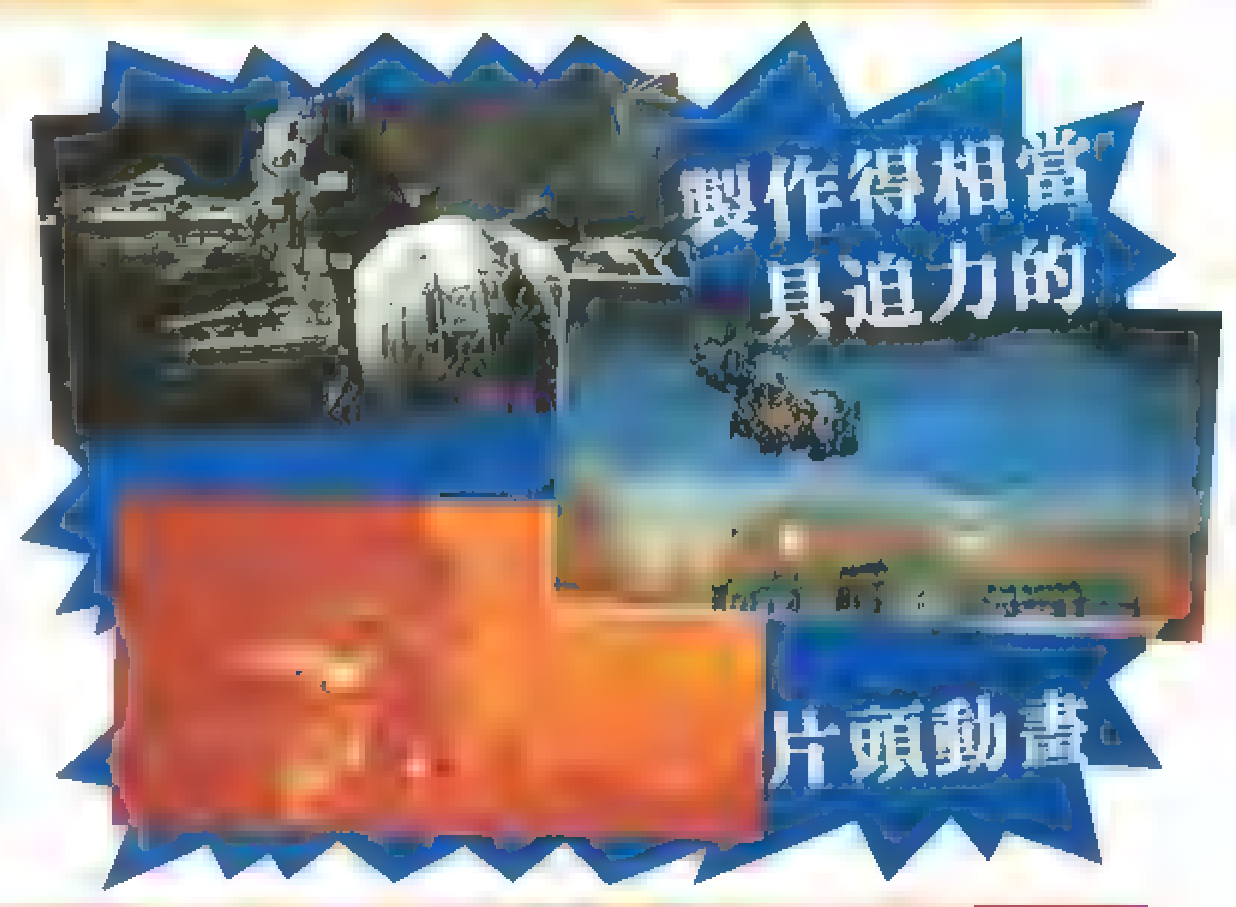


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作策略	光碟版	DOS 5.0	機種：486 DX2-66 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/U 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
MIRAGE	美商新美	11月1日	

原本用來幫助人類的機器人如果進化過度的話，會不會反而對人類造成威脅？這是個從以前至今就爭議不斷的話題，但這場噩夢卻在不知不覺中上演了…

在未來的時代，本來是創造出來協助人類的生化人，因為人工智慧的過度發展，使得它們發起叛亂並佔領了地球。身負人類命脈維繫的你，將率領三架由機器人駕駛的超級戰機，與盤踞地世界各地得生化人決一死戰。

BEDLAM （國內廠商譯為末日大戰）這個曾得到數家國外遊戲雜誌大高度評價的動作策略遊戲，終於將與玩家見面了！在遊戲中呈現在你眼前的，將會一片戰爭所造成的火海及廢墟；這片大地的生死存亡，全在你一念之間。



製作得相當具迫力的片頭動畫

華麗炫目的聲光效果

遊戲中的所有角色、場景及效果都是由高解析度的3D模組所製成，所以在畫面上所表現的成果極為精緻華麗，像是負責將超級戰機送到目的地的突擊艇、停駐在機場上的雙引擎貨機、四處擺放的燃料槽及放射能廢物儲存桶、屋頂上的衛星站及連結各地的高架橋及地下道等，都讓人彷彿有置身其境的感覺；而在遊戲中因戰鬥而爆灼的物品，不僅會炸開而碎片四處飛散，還會產生一大片火海，當你在攻擊一堆物品而導致連鎖反應之爆炸時，那景象可說是十分地壯觀，令人忍不住會再找尋下一個犧牲道破壞一番，以『欣賞』那火花到處迸裂的景色，而忘了原來的任務。

除了有驚人表現的畫面效果之外，遊戲的音效也是相當令人讚賞；開火射擊時的綿密擊發、爆炸瞬間的磅然巨響、敵人陣亡時的慘叫、任務完成的語音等，不但相當清晰明瞭，而且更能襯托出整個遊戲的的激烈氣氛。

陷入一片火海之中



逼真細膩的遊戲畫面

BEDLAM

救世主？毀滅者？

為了消滅生化人並拯救人類，你必須率領著三架超級戰機轉戰各地，而戰場可分為六個場景二十六區，你的任務在於操控由突擊艇送至作戰區中的超級戰機，摧毀作戰區中的主要目標及所有次要目標，然後再設法到指定點與突擊艇會合並撤退。在一開始時你只有一架超級戰機可供執行任務，隨著戰情的推進，就可以再操控其它的超級戰機加入戰場，最多將會有三架超級戰機可讓你同時操縱作戰。

什麼是超級戰機？它可是你手上的王牌，內部有一名只聽從你命令的機器人來操控整架戰機，可掛載購買來的多種重型火力強大的武器，包括射速超高的機槍、可連續射擊的電漿砲、威力強大的直射火箭、四處散開並爆炸的連發榴彈、能造成一片火海的燃燒彈、會跳躍沿途焚燒的火焰彈、放置一陣子後會爆炸的地雷，還有可瞬間摧毀週遭一切的超級爆彈等；這些武器並不是在一開始便可隨意買得到的，隨著戰役的進行，你將可以購得更強而有力的武器，但相對地也要付出更高的費用。除了攻擊武器之外，超級戰機也可以搭載輔助用的裝備，像是掃瞄儀、高熱冷卻系統、預備電力裝置、自動防護系統等，使得超級戰機的作戰力及存活力能大幅提升。



次要目標完成！

可拿取金黃色的標記以賺取賞金

作戰區的簡報

作戰區選擇畫面

運送用突擊艇

裝備各項武器

當你在執行任務時，要注意除牆壁外的幾乎所有物品都是可以摧毀的，所以在你開火射擊時，若擊中任何物品時，都可能引起爆炸而陷入一片火海。不過摧毀這些物品多少會有些分數，所以時間許可的話，就多破壞些吧！

為了在往後得到更多的經費以購買更強力的武器，或是增加目前的得分，除了儘快完成任務以得到任務賞金及分數之外，你也可以在作戰區中搜尋一些特殊的符號標記，以得到更多的金錢、分數或其它獎賞。有時在作戰途中也會耗盡彈藥，這時你可以找尋一些標示著「AMMO」（彈藥）的銀色木箱，這樣就可以獲得一定量的補充。

簡易的操控方式

要同時操控三架超級戰機，而且又是個即時動作策略遊戲的話，操控方式就顯得相當重要；在末日大戰中，只要用一隻滑鼠就可以輕易地操控一切，可說是非常方便且實用。為了增加操控上的便利，遊戲中也增加了鍵盤的熱鍵功能，讓你能在使用滑鼠控制超級戰機的同時，也可以用鍵盤切換所使用的武器及查看地圖等，將整個狀況輕易地掌控在雙手之中。

總而言之，BEDLAM能表現出的聲光效果，可說是超一流的，如果你喜歡極道梟雄、絕地戰士之類的遊戲，那更可不能錯過這款鉅作，將會讓你為之震撼！

魔龍帝國3

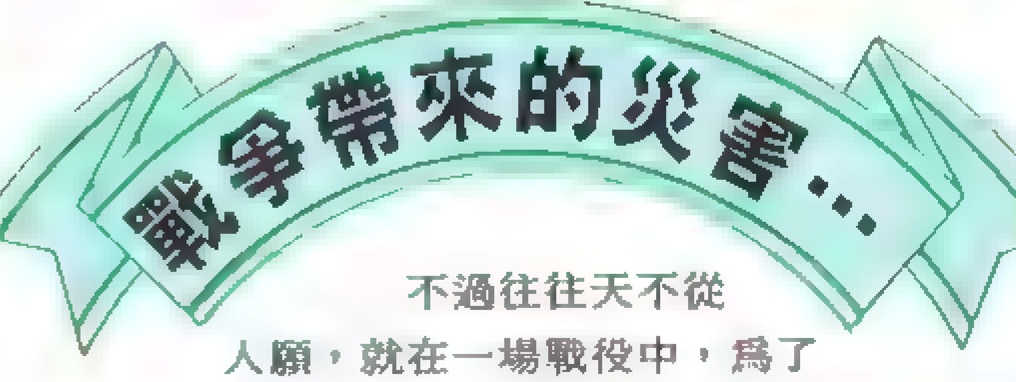
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險戰略	光碟版	WIN 95/ DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
ACCO-LATE	互旺科技	國外已發行	音效：S/G/M 操作：K/M/J



〈魔龍帝國〉故事緣起…

西元 2115 年，一個外星族群－「珍蠍族」首次來造訪地球，並且與地球人結為盟友共同加入「自由星際聯盟」，不僅如此還共同併肩作戰與邪惡的「巫坎科煞族」展開激烈的戰鬥。在一番激烈的戰鬥之後，不但消滅了敵人，最重要的是地球人的科技就這在一次次天昏地暗的戰役中突飛猛進，有點不可思議喔！（那是否現在咱們也去打一打，科技就會突飛猛進呢？編按：該去吃藥啦！）

2135 年，人類利用新開發的科技做星際旅行，開始往外太空擴展自己的勢力範圍，在旅行的途中還佔領了「薇妲星」，並且在這個星球上大量殖民，在開發的過程中才發現原來「薇妲星」以前就曾經被人開發過了，只是因為戰爭的緣故將之前的開發都中斷了，不過一切的基本設施似乎看起來都還不錯，並沒有遭受到很大的破壞，於是慢慢的又重新開始建設這顆「薇妲星」。一直到了 2144 年，殖民者發現有一位年輕的船長，這位船長是唯一能夠使用廢墟中電腦的人，並且能夠重新讓前人的所遺留下來的設施開始運轉，甚至他可以運用前人們所遺留下來的設備做出一艘太空船。當這位船長搭著太空船回到地球時，發覺原本的「自由星際聯盟」已經變質了，變成野心家的天堂，不僅不是為自由和平而努力，反而是在奴役地球人民。這位船長在傷心之餘，回到他原本居住的星球，並重新聯絡與其友善的外星種族，重新聯合成「新自由星際聯盟」，與已經變質的「自由星際同盟」展開長久的抗戰。



戰爭帶來的災害…

不過往往天不從人願，就在一場戰役中，為了摧毀一個叫「沙瑪拉」的戰鬥平台，船長犧牲了座艦，雖然擊潰了「自由星際聯盟」的軍隊，然而卻在這場大戰役中，船長看到整個銀河系的生物因為戰爭而喪失了無數的寶貴生命，因為人的野心與思慾而造成這些無辜的生靈慘遭屠殺，就在這種強烈的自責之下，船長甚至想黯然引退離開這個傷心之地，不想再讓無辜的人遭受波及，但是又看到那麼多的人受到磨難，不得不揹起這份重責大任為和平而努力。

這時，由於星際間的通道阻塞，使得原本順暢的「超空間旅行」整個都被破壞掉了。而在星際間的旅行也因此而被迫中斷。因此船長便開發了一套「氣泡式空間轉換系統」，讓星際間的通道又重新恢復正常的運作。在這之前，因為「超空間旅行」的破壞，各個種族失去聯繫，幾乎使得「新自由星際聯盟」幾乎瀕臨瓦解。不過為了挑戰宇宙中邪惡的勢力，船長又要展開他永無止盡的旅行，直到和平女神重新降臨銀河系…。在這套遊戲中，玩家所要辦扮演的就是這位「以宇宙興亡為己任，置個人死生於度外」的船長。為了對抗宇宙中的邪惡勢力，玩家必須尋訪到其他 8 個外星種族，與他們重新結盟，為「新自由星際聯盟」而努力。



擴張勢力、尋訪友族

咱們就先從遊戲的重點方面來談起吧！遊戲中的重點有兩個：

(1)盡量擴大自己的勢力範圍。在遊戲中將能如魚得水，也更能爲自己的建設有更好的規劃。

(2)尋訪外星種族，並且勸他們與你同盟。如此一來才能遠交近攻，善用外交才能周旋在各友邦之中。

因爲在遊戲一開始，玩家所擁有的能量及資源都不夠，所以沒辦法進行超空間旅行，玩家只能安份的做好該做的事，不要一開始就妄想要稱王或想要併吞他人，所以即使您收到雷達探測器向你回報在那裡有一個外星種族在「攝」你時，也千萬不要太衝動馬上就飛過去，小心如果得不到油料補給的，您可就風蕭蕭兮易水寒、壯士一去兮不復返囉！

所以玩家千萬不可好高務遠，一切都要腳踏實地的來，等你建立了幾個外星殖民地後，只要把人員、油料傳送下去，電腦就會自動幫你進行基礎建設，例如工廠、礦場、油料精煉廠，甚至飛機場等都幫你蓋的好好的，一點都不需要您費心，可說是相當體貼的設計。當然玩家也可以根據自己的需要來安排每個工廠的生產優先順序。譬如說，有的玩家急著擴張版圖，就可以優先生產油料及太空船，馬上就可以組成艦隊上線出擊。當然，在旅行的過程中也會遇到一些出來搗蛋的外星種族，這時候它會跟你對話，如果一言不合，戰鬥馬上開始，這時候如果你覺得你不是玩DOOM的材料的話，建議你可以讓電腦幫你代打，只要你派出去的艦艇能力值大於對方，包準一定贏，這樣的設計能滿足各種不同需求的玩家，喜歡一切自己來的玩家就可以自己動手，而想要偷懶的玩家就讓電腦代勞，決對能滿足各種挑惕的玩家。

不過相信有些玩家是和筆者一樣比較屬於「和平主義」者（編按：其實是狗腿一族的同好吧！），當你遇到的外星種族在和你交談時，玩家就專挑一些什麼「貴族眞是宇宙中最強大的種族」啦！「我們都仰賴你的保護」之類噁心巴拉的話，把他們捧得「龍心大悅」，居然也可以不費一兵一卒就把它們「擺平」了。

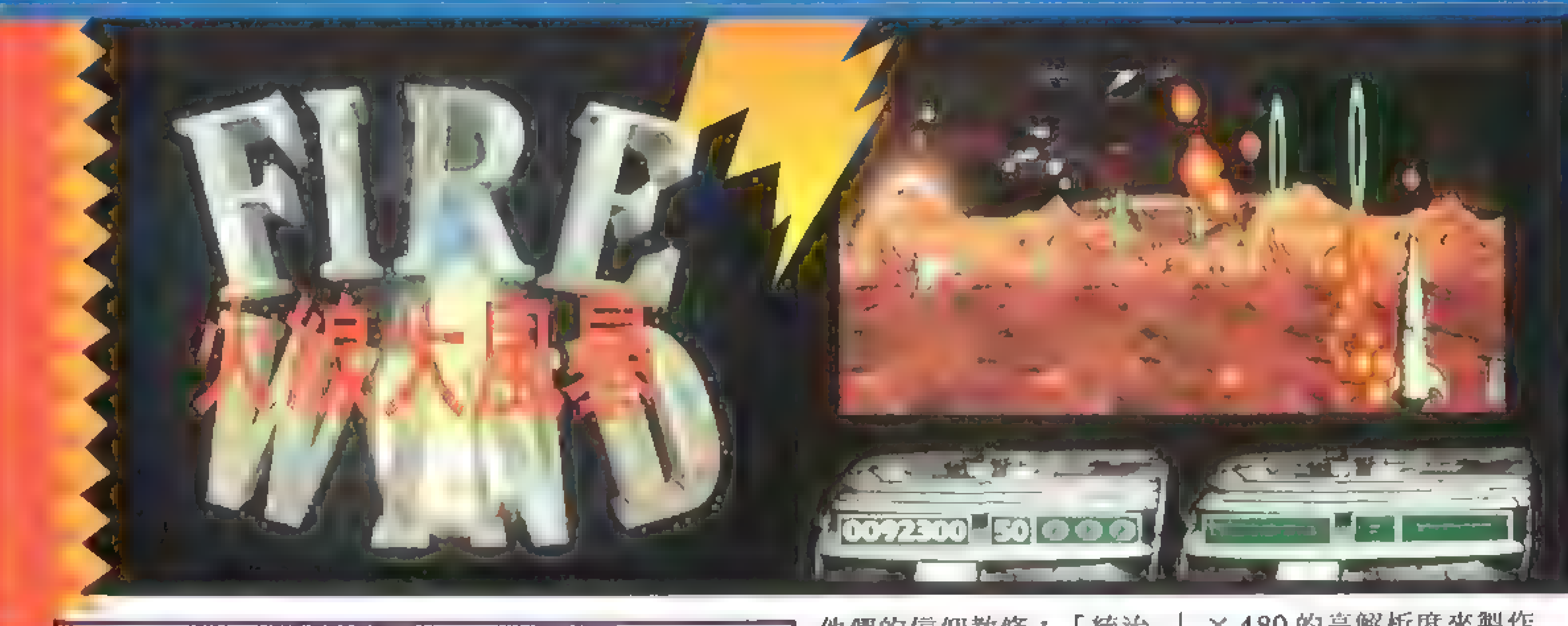


與外星人做朋友…

不過遊戲中最有趣的地方還是在於尋訪外星種族，每個外星人都長得奇形怪狀，有像一株植物的，有一隻眼睛的，千奇百怪的樣子都有，每個種族都有一段屬於它們自己的「故事」（苦衷？），只要玩家們有點耐心聽它們「傾訴」，就可以知道問題在那裡，如何幫它們解決問題，那它們就會乖乖的歸順你，然後他們的資源、人力就可以讓你「予取予求」囉！

這款遊戲在Win95 及Dos下都可以執行，遊戲畫面的解析度相當精緻，所以建議玩家如果電腦配備還可以的話，儘量把解析度調高一點，才不會辜負製作公司的一片苦心。尤其值得一提的是遊戲中富有相當便利的線上求助功能，當玩家不知道如何進行下去時，可以直接按下 F1 ，就會有清楚而簡單的指引幫玩家進行下去，永遠不怕被卡住。所以自認有戰略狂的玩家千萬不能錯過這款Star Control 3。



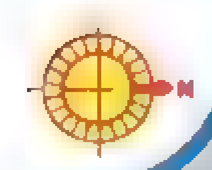


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/U 操作：K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EDM	熊貓軟體	十二月	

外星人眞的存在嗎？電視上最熱門的外國影集一再尋求探訪，又假如外星人確實存在，而他們又攻擊地球的話，那又該如何？今夏最轟動的電影提供了我們一個想像空間，在看過、聽過這麼多的外星人事蹟後，也該是動手的時候了。

「火線大風暴」，一個來自西班牙的橫捲軸射擊遊戲，提供了我們大顯身手的機會，遊戲的劇情是說宇宙中有一個叫「支配者」的帝國，爲了遵從他們的信仰教條：「統治宇宙中所有的生物，即是榮耀主的行爲」，爲此四處向外侵略，帝國的版圖也因此愈來愈大，爲此玩家們必須肩負起抵抗的責任，爲消滅帝國而努力。

看完故事的簡介後，是不是覺得很普通呢？的確，故事就如同一般常見的電影、電視劇情，但是這遊戲可不是就這麼簡單哦，首先，遊戲採用 640×480 的高解析度來製作，且所有圖形都是用 3D Render 出來的，因此在畫面中所出現的戰機、砲台、坦克等都有著相當精細的動態，除此之外，遊戲中的場景更是少不了多層捲軸效果，除了每一大關不同的捲軸效果外，在某些關卡中更有放大縮小、反轉、正轉的特殊畫面效果。



選擇關卡自由度十足

經過他可以獲得相當多的資訊

令人目不暇己的各式敵機和建物

以戰機爲中心，所有子機環繞主機運行

子機的排列方式，將所有子機排列在前

在遊戲的進行方面，「火線大風暴」可不像一般的射擊遊戲只能按照固定的關卡，一關一關的進行下去，玩家可以自己選擇欲進行關卡，而不是只能呆板的照著遊戲設定直線地進行下去，玩家甚至可以直接向守護帝國的 Guardian 守衛者挑戰，而不需攻擊其它的關卡，自由度十足，另外遊戲也提供了二人進行遊戲的功能，但請注意的是，雖然是二人同時進行遊戲，不同的是玩家可以選擇同一關卡來進行，也可以分別選擇不同的關卡，如果兩位玩家選擇的是同一個關卡，則兩人可以同時對這個關卡進行攻擊，而如果玩家們選的是不同的關卡，則變成各自獨立進行，如此一來玩家們可以一起攻擊較難的關卡，而對較簡單的關卡分別進行攻擊，如何協調進行就由玩家自行決定囉。

與子機一同出擊作戰



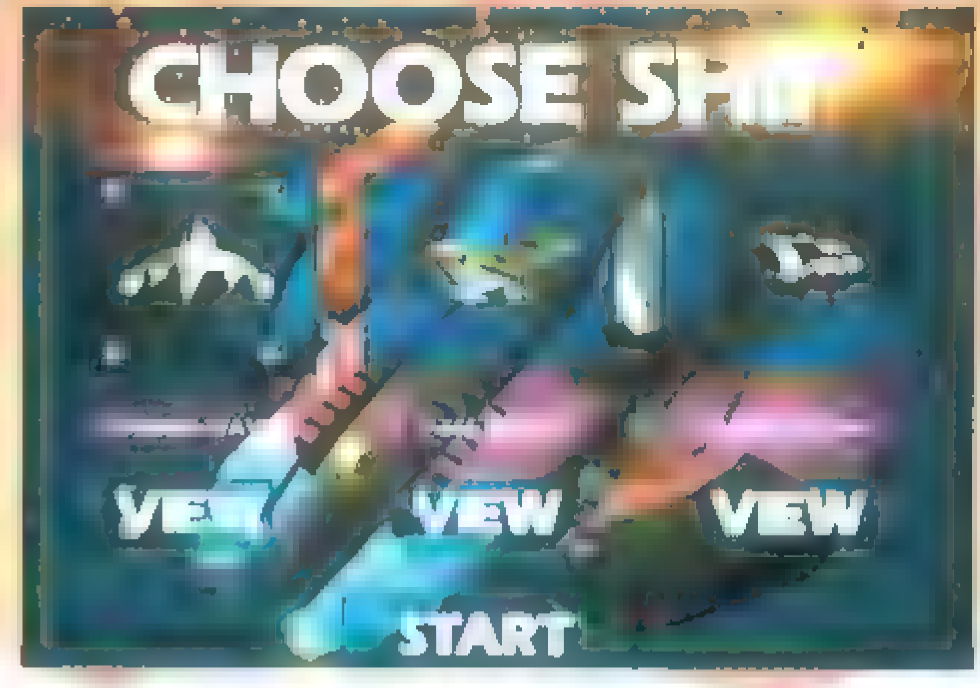




F-666 Beast



Black Falcon



三種不同的戰機可供選擇

在本遊戲中提供了三種戰機讓玩家們使用，每一種戰機都配有不同的武器裝備，效果也是大不相同，有的搭配的是可以前後射擊攻擊敵機的武器，有的是可以追蹤敵機的電磁波，如果玩家不作任何攻擊時，戰機還會自動聚集能量，再發射攻擊時就會發出不同於一般攻擊時的武器，有導向飛彈、雷漿砲等，依玩家所使用的戰機而異，另外玩家還可以再附加子機，在遊戲中總共有四種不同的子機，每一種子機的攻擊武器各不相同，玩家共可擁有四架種類任選的子機，子機除了可以提供更強大的攻擊火力外，還可以替玩家抵擋飛彈或敵機的攻擊，而遊戲中也提供了不同的子機排列方式供玩家選擇，玩家可以將子機全部排列在戰機的前方，也可以將子機圍繞在戰機的四周，而遊戲在其它的附屬裝備上更是設想周到，除了有火力加強的裝備，讓戰機速度提升的裝備外，還有防護盾、自動射擊裝置等，最特別的是還有一個武器射控裝置，能在戰機不小心被敵機給擊毀之時，保持原有的武器裝備不會消失，如此一來就不會開著陽春機在漫天子彈的星際中和敵機戰鬥了，除此之外，遊戲也提供了三種特別的強力裝置，使用後分別會產生無敵、畫面中敵機全滅、或是產生強力攻擊光柱，三種效用都不同，就看玩家如何選擇應用了。

將所有子機排列在後頭

將所有的子機排列在戰機四周

守關頭目，是不是很有魄力呢？

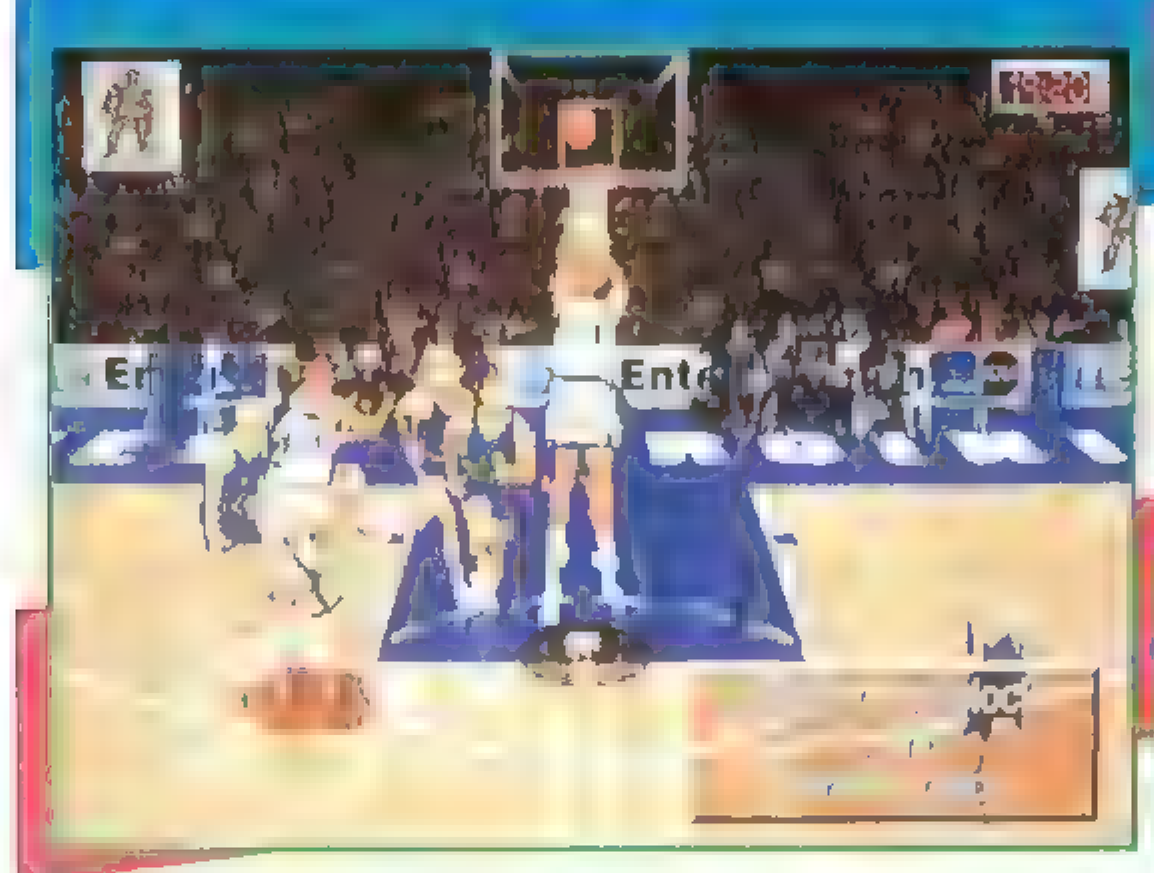
不同的子機各有不同的攻擊效果

體貼的操控設計



在遊戲的設定上，玩家可以自由設定操作的難易度，從簡單、一般到困難級，還有專為超級玩家級設計的瘋狂級，這　級的遊戲困難度可就不是一般人可以承受得了的，而玩家擁有的戰機數量也可以自行設定，另外玩家們也可以用桿搖和鍵盤來操作，同時，如果玩家不滿意遊戲中的操控設定，還可以自行定義鍵盤設定，可以說是設想周到，另外遊戲中的音樂全是由 CD 音源直接播放，在不玩遊戲的時候還可以拿來做音樂 CD 聆聽。在現在外星人熱正當紅之際，除了看看電影，看看電視上的外星人熱之外，更不要忘了也玩玩這種星際大戰式的射擊遊戲哦！

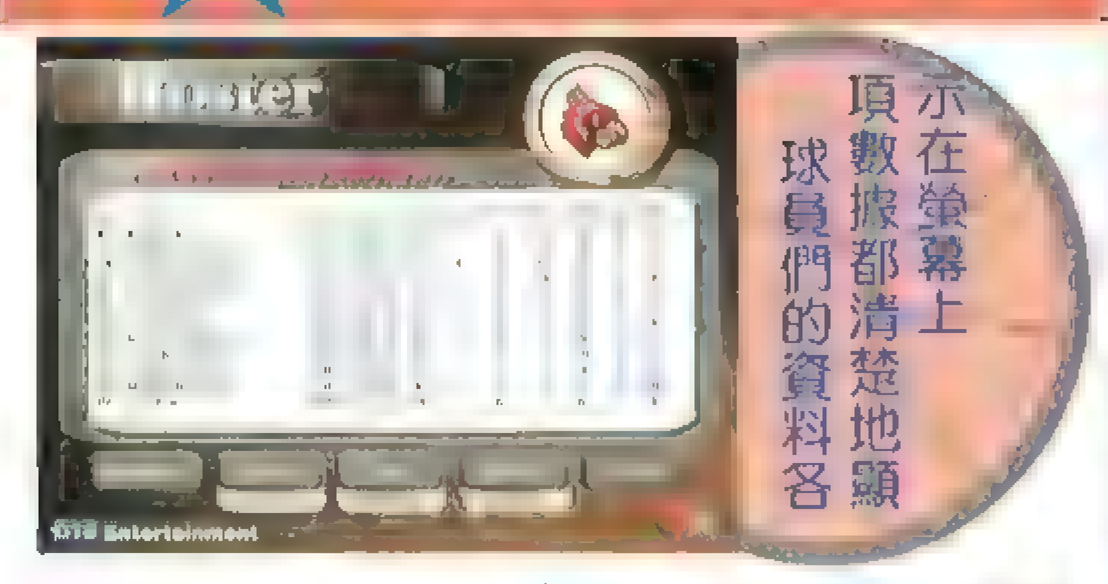
NCAA 籃球賽



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GTE	英特衛	十二月中旬	

對全美國，喔！不，應該是全世界喜好籃球的朋友來說，無論是夏季的職業 NBA 籃賽、還是冬季的全美大專盃 NCAA籃球賽，都是一年中值得大書特書的兩大盛事，而隨著市面上出了 NBA 的電腦遊戲之後，GTE公司也取得了NCAA聯盟的授權，準備將大家帶往「通往冠軍之路」！

詳實與豐富的資料



示在螢幕上項數據都清楚地顯球員們的資料各

在這一套《 NCAA 冠軍籃球賽》中，首先收錄了全美國 64 隊第一流的球隊，並把所有球員的資料都忠實地呈現在遊戲當中，而且隨著球隊比賽時所感受的壓力、年齡的增長、與技巧的熟練度，每名球員於臨場時將有相當不同的表現，提供了相當真實的感受。

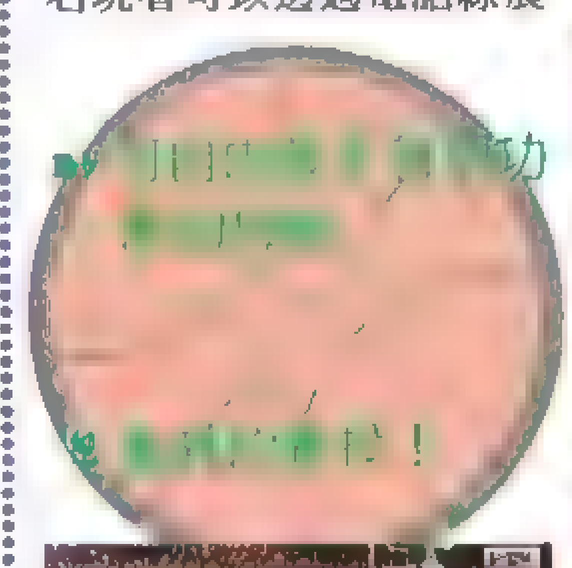
對苦於招募不到強人的玩者們來說，你們也不必過於沮喪，因爲在本遊戲中提供了強大的人工智慧系統，你甚至可以在超過四年的時間中，透過積極地培訓新人，而提昇他的各項屬性，或許，你手中將握著一顆明日之星喔！

至於賽程表的安排方面，遊戲程式也著實費了一番苦心，把詳細的全美賽程作了十分的移植，當然，叫人感動萬分的「三月瘋狂」，自然是這次比賽的最高潮，而你所率領的隊伍，是否能排除萬難，爭取最佳的榮譽呢？那就要看你肯不肯踏上這「冠軍之路」了。

提供廣大的遊戲空間

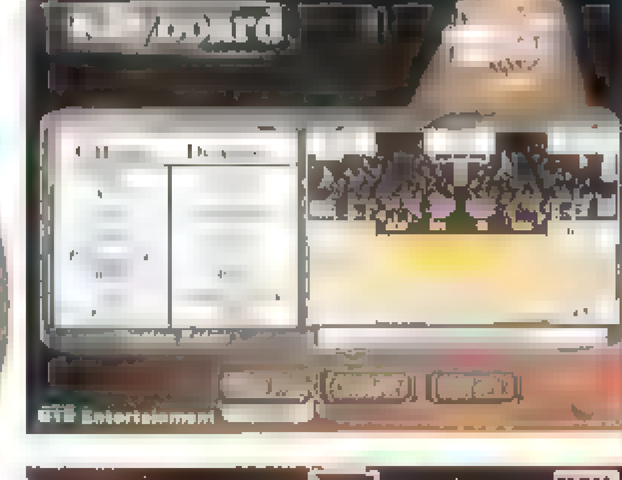
對今天的玩者來說，沒有提供連線對戰的遊戲可能就～落伍了，不過就一個運動遊戲來說，企圖以連線方式來進行，在目前傳輸速度太慢的情況下，並不是一件相當容易的事，所以，在技術與實際狀況的考量下，《 NCAA 冠軍籃球賽》便提供了 Modem 連線的功能，兩名玩者可以透過電話線展開一場龍爭虎鬥，看看誰的技術較高竿！

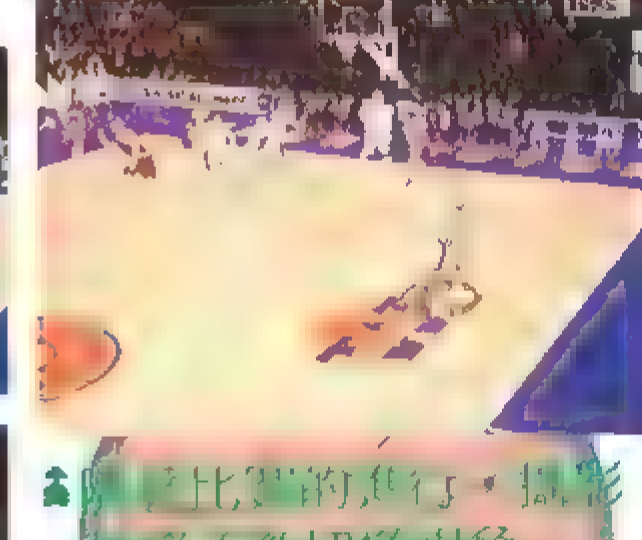
總而言之，在結合了目前最先進的繪圖技術、可靠且詳盡的資料、與無盡的遊戲空間之後，所創造而出的《 NCAA 籃球冠軍賽》，將會是一項空前的刺激娛樂，而且，每一場的比賽都將帶給你不同的遊戲經驗！

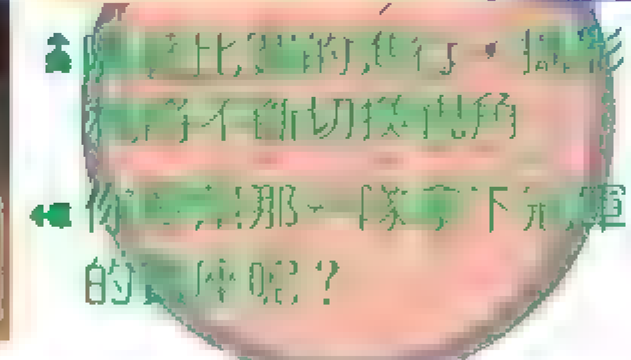












▲[illegible]比賽的進行，攝影機將不斷切換[illegible]

◀你[illegible]那一隊拿下冠軍的[illegible]座呢？

精彩逼真的 3D 動畫

對現在的遊戲來說，擁有炫爍、華麗的畫面，已經是樣不可獲缺的重點了，而《 NCAA 冠軍籃球賽》呢？在這一點上絕不叫人小歉一以 Silicon Graphics工作站所繪製的 3D 立體動畫，將籃球中超過一百種以上的姿勢，在 4500 頁以上的圖片中，細緻地呈現在玩者眼前。

而針對大家所熟悉的隊伍，他們的隊徽、所屬的球場等，其不同的景觀與特色，在愛好者的眼中，應該可以明顯地看出來其不同的特徵，而何況是在高解析度 640 × 480 、256 色的模式下；至於遊戲流暢的畫面，雖然採用了較低的解析度，但人物在螢幕上所佔的比例較大，擁有較高的臨場感，而且攝影機也會隨著球的移動，自動切換最有利的視角，幫助你順利的得分斬將。

主客隊將展開一場精彩的龍爭虎鬥

走過全美六十四個隊伍，踏上 NCAA 冠軍之路吧

狗與狼將在今晚有一場大廝殺

簡單的操作及傑出的語音報導



對這麼一套成功的運動模擬遊戲來說，簡易的操作是必然的，因為當按鍵太多時，玩者將跟不上電腦的速度，那麼就失去玩此類遊戲的目的了；而本遊戲則一共只需用到八個方向鍵及兩個執行攻擊與防守的按鈕，並以按鍵時間的長短又分為兩個功能，這麼一來，不僅兼顧了操作的方便性，同時也保留了遊戲的變化性。

而身兼教練的玩者們，除了指揮球場上的球員進行移位、補位或切入各項動作之外，更可擬定各種不同的作戰策略，像是全場緊迫盯人、 1-3-1 區域速防等，針對對方的不同隊型，你也能分別使出制敵之策，引導自己的球隊贏得冠軍。

此外，在球賽進行的過程中，一個經驗豐富的播報員，可以讓球賽進行的過程更為熱烈，而玩者在《 NCAA 冠軍籃球賽》中所聽到的，將不只是簡單的分數或犯規判定，他會將許多球場發生的事件以誇張的口吻說出，這種臨場的感覺真是刺激！

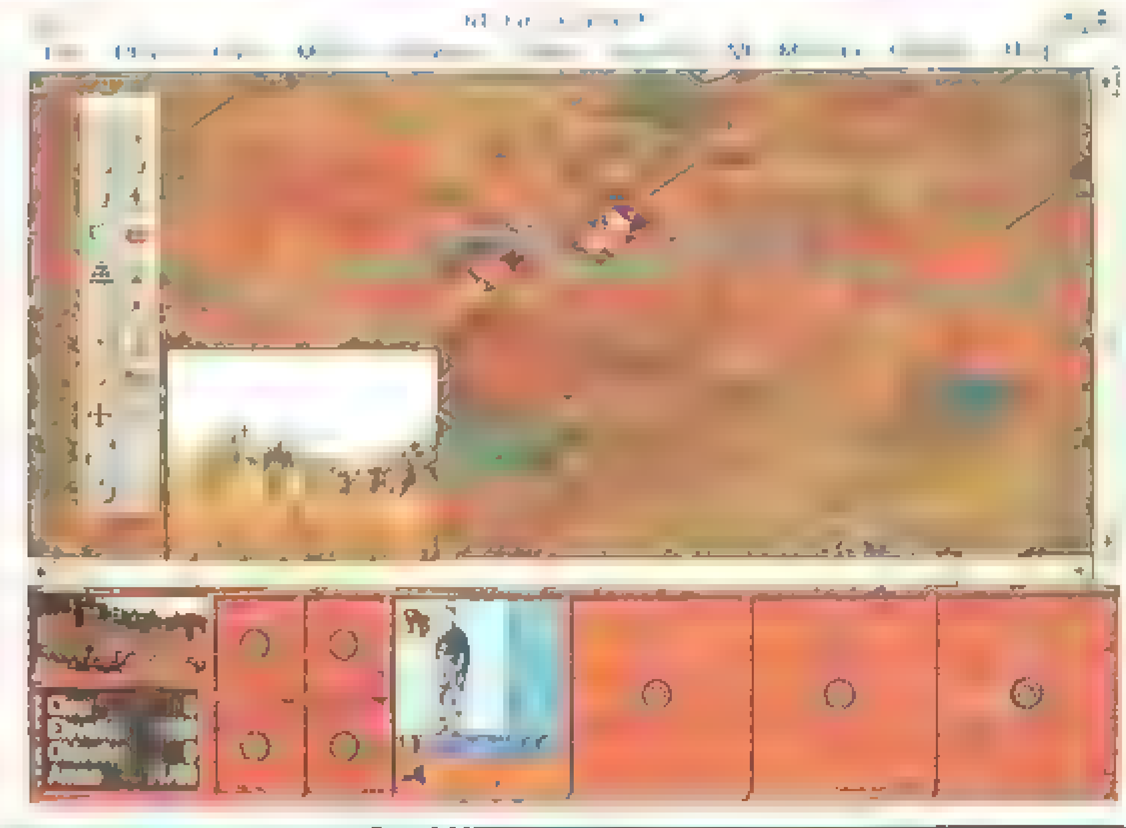


兩名玩者及其操作方式都可自由設定



蓋茨堡戰役

震撼人心的演說



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	WIN3.1/95	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
TALON-SOFT	彩虹高	十月底	

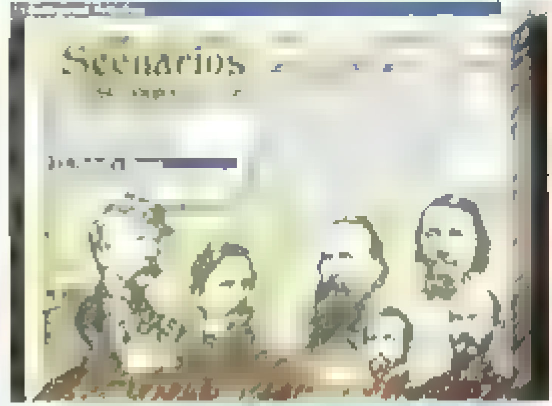
美國南北戰爭的蓋茨堡戰役使得林肯總統在眼見雙方傷亡慘重之餘，發表了著名的蓋茨堡演說，也因爲此一演說中所揭示的民有、民治、民享的民主立國精神，提振了北方的士氣，更進一步鞏固北方的團結，不再有視內戰爲無意義之舉的意見出現，奠定日後勝利的基礎；也因此使以往常勝的南軍李將軍在日後屢嚐敗績，使蓋茨堡一役名留青史。

一場爲時不過三日的遭遇戰，竟然會產生如此重大的後果，恐怕是李將軍至今仍引以爲憾之事，但事實上，南軍日後之敗不在軍事上，而在缺乏一位像林肯總統這樣能在適當時機，提出突破迷津論點的偉大導師；但今日，李將軍可以在電腦世界中重振雄風，因爲在這套歷史戰棋遊戲中，林肯總統不會出現，更不會有提振人心的蓋茨堡演說，讓李將軍可以贏得風光，或是輸得心服口服。

蓋茨堡戰役這套歷史戰棋遊戲，主要是表現 1863 年 7 月 1 日至 3 日發生在蓋茨堡如史詩般的南北軍對戰，戰區是由手繪地圖表現，並有一連串的作戰，一共有十三場主要遭遇戰，其中有六場提供模擬史實人工智慧及自選人工智慧（ AI ）的不同選擇，讓玩家可以嚐試不同的味道。遊戲中玩家每輪行動分爲移動、防禦、攻擊以及近接戰等四個時期；較同系列的滑鐵盧戰役少了一個騎兵衝鋒期，進行了特定的回合數之後，戰役便可結束，而勝負也可立刻分曉。

遊戲中有兩種基本的戰鬥：效力射擊或近接戰。軍團和中隊在遭受傷亡時，會導致其力量指數的降低；如果數值降至零的話，則表示該部隊被消滅了。同樣地，玩家也可決定電腦的人工智慧（ AI ）；也就是在攻擊或移動時，電腦控制部份或全部的動作，共分成四種模式：

- 手動：玩家必須在遊戲過程中，控制兩方軍隊的所有行動。
- 半自動：對已方的各指揮官下令，其餘的動作則由電腦自動決定。
- 自動：玩家控制一方軍隊，電腦則指揮另一方部隊。
- 模擬真正戰況自動控制：某一方由電腦全程控制，並模擬真正戰況。



共有 13 場主要遭遇戰


以回合制方式進行遊戲

在對戰中，畫面上會顯示出真人拍攝的作戰鏡頭影片，不光是地圖上的小動畫而已，這些影片其實已有收藏的價值；地圖可以 2D 或 3D 顯示，在 3D 時是斜向 45 度角顯示，看起來十分漂亮，如果有個 17 吋以上的大螢幕，那可就更過癮了。

蓋茨堡戰役的場面比滑鐵盧要小，時間也比較短，可是遊戲作者在處理上，並未因此而馬虎，反而做得更細，讓人感覺更好；不但有 640X480 的畫面，且在 WIN3.1 及 WIN95 上都可執行，更可透過數據機或空接數據機的方式連線對戰，樂趣因此而更多。

爲李將軍不平，或是支持北軍的玩家，可千萬不要錯過此一遊戲。

F-22 Lightning II

F-22 雷霆戰機

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
飛行模擬	光碟	DOS/WIN95	機種：486DX2 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
NovaLogic	松崗	十一月中旬	



對喜愛飛行模擬的玩者來說，「真實度」是大家長久以來的渴望，不僅要有逼真的儀表版、平滑的外觀，更要有細緻的地形！而這一切，都將在《F-22雷霆戰機》中，完美地呈現在大家眼前。

F-22 雷霆戰機（F-22 Lightning II）是美國最先進的全方位戰術戰機，在經過高科技的研發之後，其擁有優異的飛控性及強大的戰鬥火力，而經由洛克希德公司所發表的文件，在本遊戲中作了最真實移植，因此，在操縱 F-22 時所作的任何包括反轉、迴旋、急速上升等等動作，都將如同實機操作般地，顯示在畫面機體的反應上，而其他所裝配的武器，諸如 M61A2 20釐米的加農機砲、AIM-120C AMRAAM 全方位空對空雷達導引飛彈、AIM-9X 全方位側翼追熱飛彈等，也一如真實般，視實際的任務需要提供給玩者。

從飛機的外部進行觀察

任務失敗了，再來一次吧！

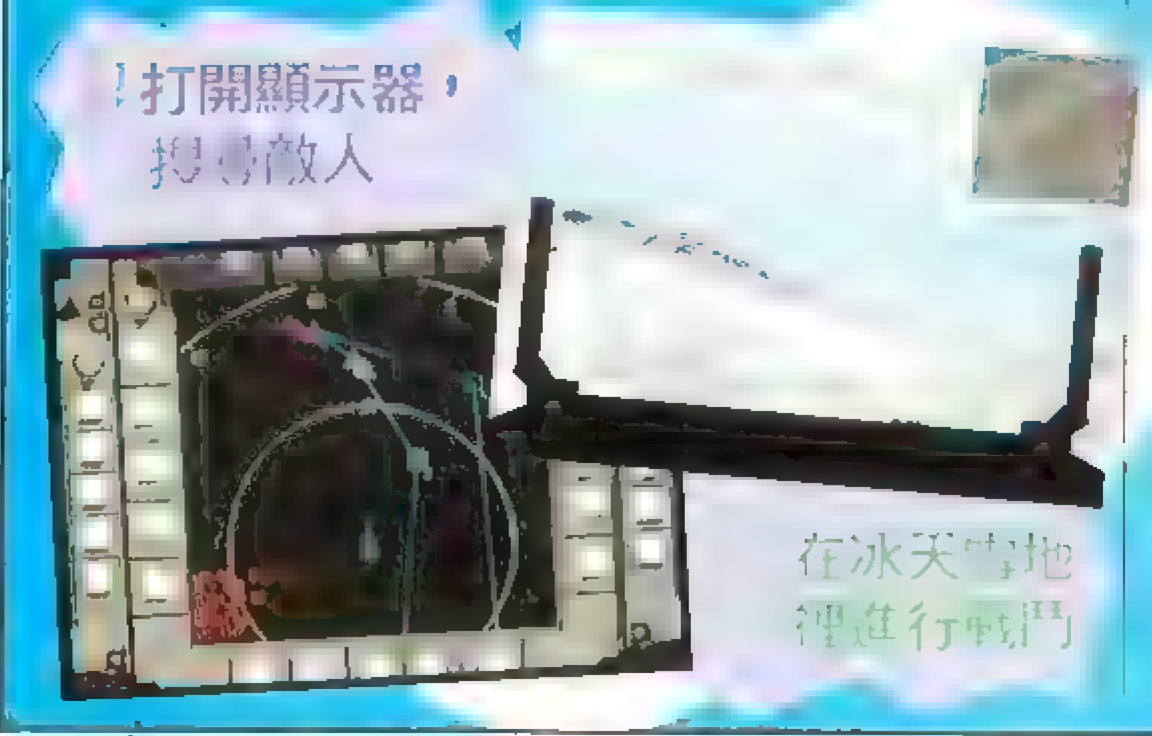
難易兼備的訓練作戰

為了兼顧遊戲老手與菜鳥，遊戲中擁有大大小小的任務關卡，像是基本的飛行訓練和戰區實際作戰等，共達三十六個之多，其內容包括摧毀單一或數個特定目標、巡航偵搜飛行點、攔截並擊落敵機等基本任務要素外，還加入了出擊時間的設定，即白晝、黃昏、夜晚的因素，使得任務更具多樣化及挑戰性；尤其是在夜間的出擊任務，由於目視困難，在飛行時更是需要提高警覺小心翼翼；更值得提的是，每個任務都可以依玩者本身的需求來加以調整或設定，使遊戲的任務變得非常具有多樣性及複雜度，絕對可以滿足大家希冀挑戰的心。

至於出爐的畫面效果，更是筆墨所無法形容，相信大家可以透過所附的圖片，來體會筆者心中所感受的震撼，特別是因為使用了 NOVA LOGIC 公司自行設計研發之 VOXEL SPACE 的二代 3D 引擎為核心，所以徹底修正了整個遊戲組合語言程式在物體運動及向量構圖的計算公式，做了精簡最佳化的處理，大量改善在畫面流暢度和空間相對構圖的真實度，因而也減低了在硬體配備上的基本需求。

滿足了眼睛之後，怎麼可以冷落大夥的聽覺呢？為了使玩者能真實的感受飛機在急速飛行時，所發出的轟隆低吼，程式採用了 DOLBY（杜比）的立體環繞音效技術，不管是飛彈由遠而近劃過機身的破空聲、或是擊落敵機之後，由上落下的巨大爆炸聲，全都逼真如原音重現於眼前。

而連線對戰的支援，也是本遊戲的基本功能，不管是 Modem（數據機）及串聯埠等一對一的對戰之外，在具有IPX網路協定的通訊網路上，最多可支援多達八至十二人的連線對戰！

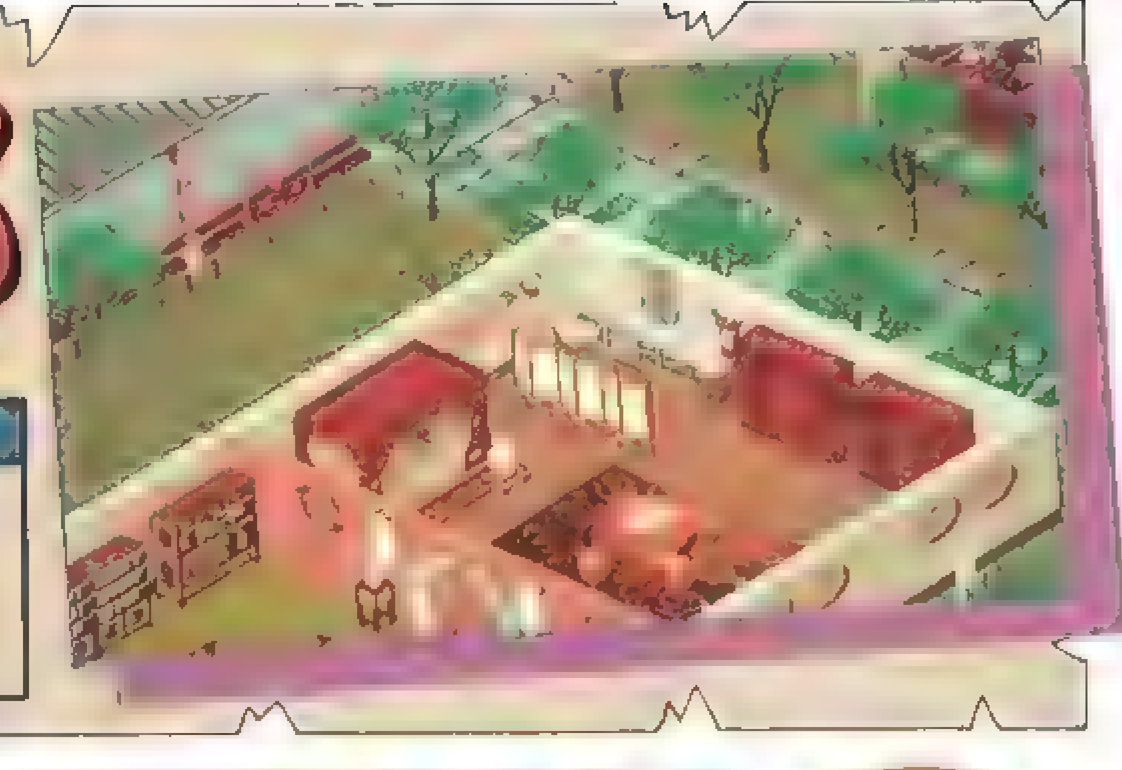


打開顯示器，搜尋敵人

在冰天雪地裡進行戰鬥



天龍八部



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險 RPG	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠	智冠	十二月	

「天龍八部」是金庸登峰造極的一部巨作，裏面人物衆多，但主要仍以段譽、喬峰和虛竹這三位結拜的兄弟爲主。由於小說的結構過於龐大，人物複雜，因此程式決定先做第一集就出場的段譽部份，未來將接著做「南慕北喬」和「虛竹傳」，並讓這三位主角在最後階段來個大結合！





遊戲畫面充滿中國古建築之美

看我金剛指的厲害！

遊戲的主人翁是從小受佛戒，習四書五經、詩詞歌賦，對武功一竅不通的大理國王子段譽。由於段譽被段正淳逼迫練武，而生出逃家的念頭，玩家在一開始就得幫段譽逃出禁令森嚴的段王府。逃家後的段譽將和原著中一樣，展開他豐富又有趣的江湖歷程。在整個遊戲過程中非常的緊湊精彩，企畫人員將小說中許多的情節變化成各式各樣的謎題，還有許多創新的嘗試，例如在瑯嬛福地中有描述到石室內的石壁上鑲著水晶，桌上有銅鏡，還有玉像的眼睛中鑲有黑寶石，引用到遊戲中時，你就須利用銅鏡將水晶引進的光線折射到玉像的眼睛，以開啓通往寢室的月洞門。在善人渡的鐵索橋也不是輕易可行，你得先將因繩索斷裂而傾斜的吊橋重新綁好才行。諸如此類，你得細心搜索每一個地方，找到的物品都可能是過關的重要線索呢！

在冒險途中你將遇上金庸筆下各個栩栩如生的人物，如俏皮可愛的鍾靈、冷若冰霜的木婉清、無惡不作的四大惡人、仁善寬厚的保定帝、一心覬覦段氏獨門武學六脈神劍的鳩摩智、使拂塵的刀白鳳等，人物將近一百多人。每個人物並不是呆呆的只有一種動作表情，如鍾靈、木婉清會伸手拉人；鍾萬仇激動時會雙手握拳；僕人會劈柴煮飯；大理國的四大臣子遇見王爺或段譽會打躬作揖等等。此外遊戲中出現的小動物如閃電貂也會四處跳躍和張口咬人；連馬的動作，走、跑、跳等相當的細膩。總之人物會依照劇情所需，做他們該做的事。非主角人物都有這許多動作，主角段譽的動作更是複雜多變，你可利用控制鍵做出跑、跳、後空翻、前翻、蹲、撿東西、翻牆、凌波微步、鞠躬彎腰等動作，據說這些小動畫也一千多張以上呢！



人物動作繁多，配合各種複合鍵可任意變換

各盡所能－各有所長

唯美浪漫的45度3D立體斜向畫面

武俠小說裏如果沒有武功描述、比武論劍似乎就算不上什麼武俠小說了。雖然我們的主角段譽一開始不會一招半式，又是個不喜好勇鬥武的癡傻男子，不過他仍因緣際會的學會了天下無雙的逃命絕技－凌波微步、北冥神功和時靈時不靈的六脈神劍。遊戲中的戰鬥是採即時的戰鬥系統，與敵人遭遇時，你必須利用各種複合鍵變換不同的招式來攻擊敵人，因此平常沒事時就得多多練習各種招式的鍵盤控制方法，臨敵時才不會手忙腳亂。雖然主角的招式不是頂多，但敵人的招式方面就非常可觀了。各門各派不會用有其所屬的攻擊方式，你可以清楚的從小動畫中看到各種絕招，如段正淳的一陽指、木婉清見血封喉的凌厲短箭、雲中鶴的雙鋼抓等各式獨門武功，相當精彩喔！

各種立體的人物造型

以3D立體式建構的武俠世界





場景細膩逼真，大至王爺府小至廚房，無不古意盎然

接著該談談遊戲的美術部份，天龍八部的繪圖完全是以所謂的64K Hi-Color 的模式來製作，將整個大理國的風光淋漓盡致的表現出來。在段王府中，我們可看到四邊有華麗的迴廊環繞、種滿茶花的後花園；熱鬧的大理市街；古木參天的天龍寺；山明水秀的無量山等，大至各種建築，小至人物的服飾穿著都是經過美術人員長期的考究，以 45 度角的 3D 畫面繪製而成，絕對不會在遊戲中看到非宋朝時期的建築。

這是一部製作嚴謹的角色扮演＋冒險遊戲，由於主角段譽是為充滿喜劇的人物，所以玩遊戲時有許多情境會讓令你發出會心的一笑。由於是忠實的改編原小說，所以絕對不會像電影般的將劇情改的七零八落。遊戲即將粉墨登場，千萬別錯過喔！

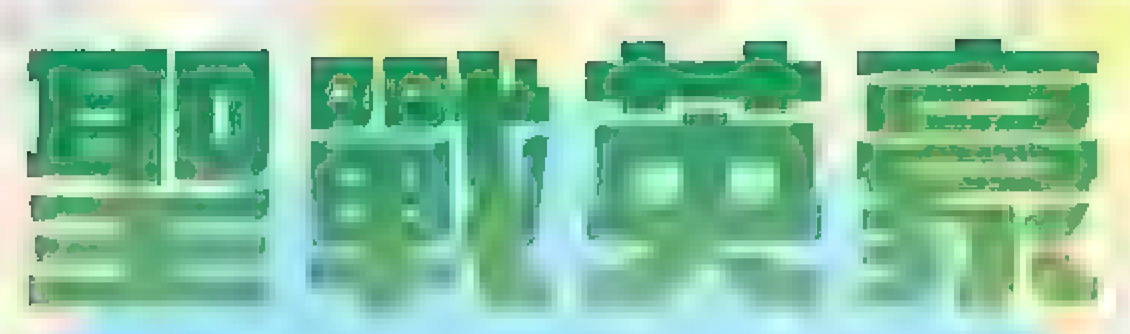


僕人砍柴動畫

這是天龍寺，位於大理城外點蒼山中嶽峰之北。

據說大理段氏歷代祖先做皇帝的，往往遜位為僧，在天龍寺出家，是大理國最具尊崇的寺廟。

遊戲中的段譽因練北冥神功，在不知覺的情況下吸取多人內力，但因不會運用而全身真氣鼓蕩，最後被送往天龍寺救治，在因緣際會下學會了六脈神劍。



聖戰英豪

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SRPG	光碟版	WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/M 操作：K/M
設計公司	**發行公司**	**預定發行時間**	
微波軟體	微波軟體	未　定	

今年年初時曾以『銀河英雄傳說IV EX』在電腦遊戲界掀起「銀英傳」熱潮的亨和．微波軟體公司，目前正在全力研發一部新作：『聖戰英豪』（暫定）。這部由微波自製的策略戰術遊戲，以中古幻想世界爲雛型，塑造了另一個「魔法與劍」的時空，以幻想的安塔利亞大陸爲舞臺，帶領玩家們進入充滿傳說神話與歷史紛亂的世界裡。



這是遊戲裡的策略指令

在大地圖上可以看到小部隊的移動。

公主復國記

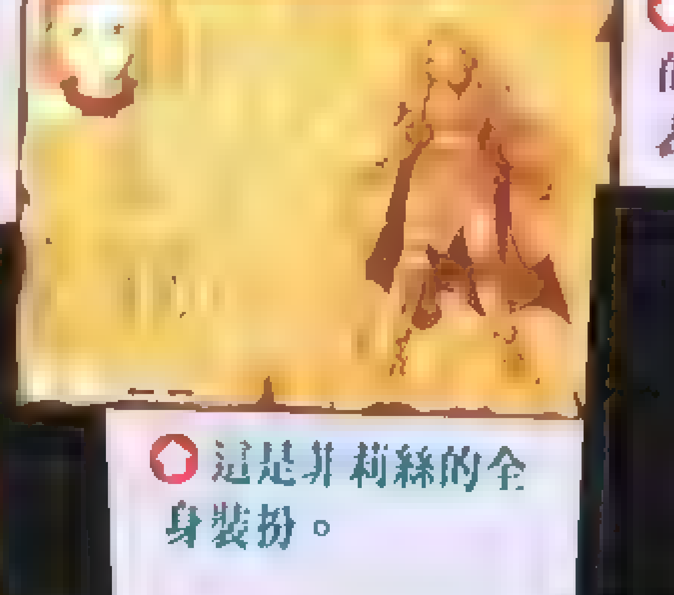
『聖戰英豪』的故事描述在烽火連天的亂世中，慘遭國破家亡的落難公主菲莉絲，在異國的傭兵征戰中勵精圖治，與來自各地的英雄們爲復興祖國而奮鬥。遊戲中隨著劇情的發展，會發生許許多多的事件，並且將遇到各式各樣的人物。玩家將扮演這位不讓鬚眉的強悍公主，一方面領導軍隊在戰火綿延的大陸上征戰各國，同時必須在強敵環伺的環境下，運用戰略手腕，不斷壯大自己的力量，以伺機擊敗強敵奪回屬於自己的王位。也就是說，玩家們除了下達各項政務指令經營自己的王國之外，還可以親自操縱每一位成員，搭配各式各樣的職業種族和強力兵器，參與各場戰鬥任務。

環環相扣的人物角色

在以往的策略遊戲中，大多是以純粹的經營與策略爲遊戲主幹，且登場角色多半沒有自己的個性；但是『聖戰英豪』與其他同類型遊戲最大的不同點，就是這套遊戲雖然在整體架構上爲策略遊戲，但是遊戲中還穿插了許多精彩的劇情單元。透過各個性格鮮明的特殊角色，使遊戲的進行會不時遇到特殊事件。由於遊戲中的主要角色每個人物都有自己的劇情設定，而且人物與人物之間彼此的關係環環相扣，因此讓玩家們在進行策略的同時，也能充份體會到 RPG 中豐富的劇情性。事件發生的時候

在遊戲的裝備畫面裡，除了更換武器之外，還可以看到角色的屬性狀況。

安塔利亞大陸的一角，地圖上的大城就是主角菲莉絲的祖國～克洛斯帝國。



這是菲莉絲的全身裝扮。

北方女王珊多拉全副武裝的英姿。小心！別被她的外表所矇騙，她可是帶刺的喔！



值得一看的聲光畫面

『聖戰英豪』採用 640 × 480 256 高解析度的精細畫面，在操作部份，不論出場人物或背景動畫，都以精美的日式畫風表現，一改以往大家對策略遊戲畫面粗糙的印象。遊戲中的戰鬥畫面為兼具立體感和細緻感的 45 度視角的戰鬥場景，每個兵種不論行進或是攻擊，都展現出細膩的動作，加上數十種魔法動畫，在遊戲中所營造出的華麗之視聽效果，讓玩家對策略遊戲有耳目一新的感受。至於背景音樂將使用 CD 音源輸出，所以即使沒有 MIDI 音源器的玩家，也可以享受到悅耳動聽的遊戲音樂。

攻擊！『聖戰英豪』裡的攻擊除了一般攻擊之外，各兵種還有專屬的特殊攻擊模式。

除了特殊角色之外，一般角色的養成也是遊戲過關的重點！

魔法是幻想世界裡不可或缺的一環，『聖戰英豪』裡的魔法多達四十餘種。

除了四處征戰之外，指派[illegible]務也是相當重要的。

這是遊戲的戰鬥畫面。畫面下方就是各種戰鬥指令

透過小人物的動作演出，使『聖戰英豪』能展現出生動活潑的劇情。『聖戰英豪』有豐富的劇情為主幹，能讓您在策略遊戲中一樣也能享受到如 RPG 般高潮迭起的故事劇情。

遊戲中還設計了十數種的兵種職業，讓玩家可以選擇操控各具特性的士兵，或是威力強大的魔法師。每項兵種暗含相剋的特質，加上完善的轉職系統可培養出更具戰鬥力與魅力的部隊，因此玩家們可以沈溺在練兵與戰鬥的無窮樂趣中。

除了擁有日式遊戲的精美畫面，『聖戰英豪』不論在施政的策略或回合制戰鬥的 AI 上，都有相當靈活聰明的設計。遊戲中有豐富多彩的物品研發系統，在不斷求新的研發過程中，玩者將體會到發明的樂趣。要如何才能成為一統大陸的帝國霸主呢？

請喜好戰略與戰術遊戲的玩家們拭目以待吧！

佐羅的爪牙。聖克洛斯帝國頭號殺手～雷恩。

『聖戰英豪』裡的大魔王～佐羅。因為修煉黑魔法的緣故，全身散發出邪靈之氣。

為了解救克洛斯皇室而身陷囹圄的聖騎士保羅，他也是菲莉絲青梅竹馬的好友。

妖術師～帕蜜雅。身為佐羅旗下的大弟子，卻因為與雷恩和基賽爾的三角關係而立場衝突



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	磁片版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/U/M 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
KIWI	智冠科技	十二月底	

“報告店長！賣噹勞的麥香雞堡正在本店南方三條街處集結！恐怕將對我們發動大規模奇襲!!”

“什麼！可惡的賣噹勞！竟趁我軍與啃的雞混戰之際偷襲我們本店！開發部！新研發的全雞炸雞還沒完成嗎！！”

“報告店長！開發部回報全雞炸雞的開發工作還需要一些時間啊！”

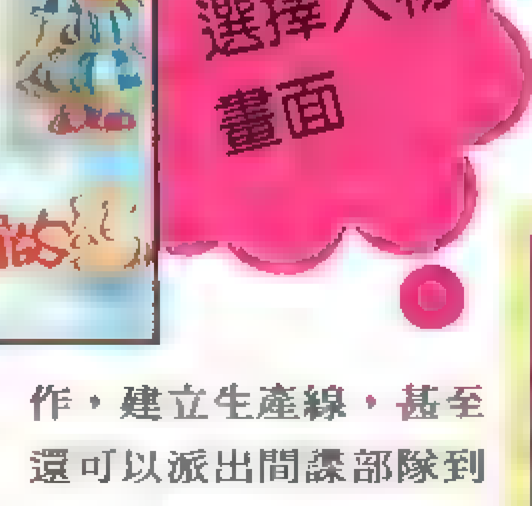
“啊!!可恨啊！豁出去了！通令下去，所有的生產線全部生產炸彈特攻用的蝦香堡！”

～衆蝦香堡們！我小棋仕三多分店之興亡在此一戰！全靠你們了！大家衝啊!!～


攻防激烈的畫面

可愛逗趣的片頭動畫

『新型態的即時戰略遊戲！』



選擇人物畫面

這款由 KIWI 小組製作的漢堡戰爭，是一款以速食業爲模擬對象的即時戰略遊戲。在遊戲中玩家必須要指揮自己的速食公司，在城市中與敵對公司對抗爭地盤。除了生產各式漢堡部隊上街搶食客外，玩家還可以投入開發工作，建立生產線，甚至還可以派出間諜部隊到敵對公司搞破壞。而遊戲最後目的，便是打垮所有敵對公司，讓自己的速食店成爲街上食客唯一的選擇。

由於遊戲是採取即時系統，所以玩家可以隨時看到滿街的漢堡部隊在跑來跑去；幹架的幹架，逃命的逃命，眞可說是熱鬧極了。爲了能讓部份反應慢的玩家或初玩者適應，遊戲中除了暫停外，亦提供了速度上的調整機能。此外，豐富的數位音效也爲遊戲增加了不少動感與娛樂性。



賣噹勞有強大的佔領兵種


攻擊力旺盛的小棋仕


擅長佔領工作的啃的雞


以特殊兵種見長的堡帝

『都是你熟悉的角色！』

在漢堡戰爭遊戲中提供了“賣噹勞”、“小棋仕”、“堡帝”等四家業者供玩家選擇。當然，各業者都有自己的速食產品與特色，如賣噹勞的麥香堡、吉事堡、麥香雞塊；小棋仕的蝦香堡，玉米濃湯，玉米布丁酥等。這些依各家產品去設計的兵種，有的擅長攻擊，有的擅長佔領，還有的擅長搞破壞，挖陷阱等，玩家們可以在作戰時上依自己的喜好來搭配各兵種使用。

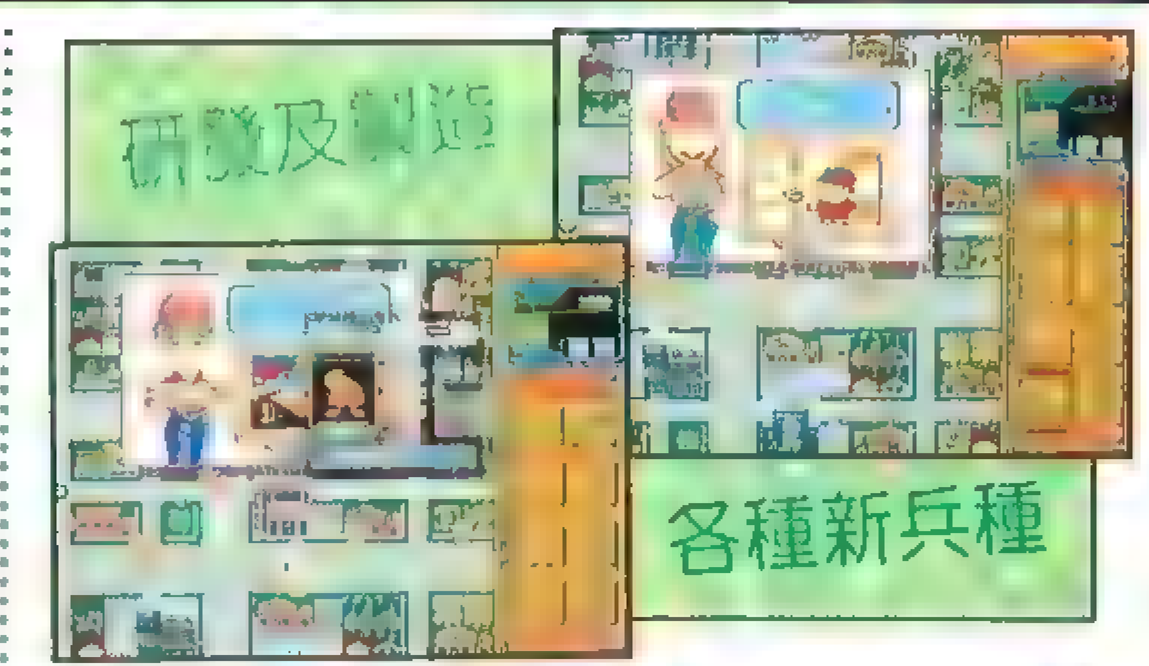
在遊戲的設定中，“賣噹勞”的佔領兵種較強，“小棋仕”則是在強在攻擊兵種上，而“啃的雞”在工作兵種上是最強的。至於“堡帝”嗎，則是擁有最強的間諜兵與特攻兵種。

喔喔！還有一點忘了提，那就是各家業者都有自己專有的可愛店員，她們會隨時為您作戰況報告與提示。而且，如果您能攻下敵人總部，那還可以生擒敵店員來“處置”一番呢！



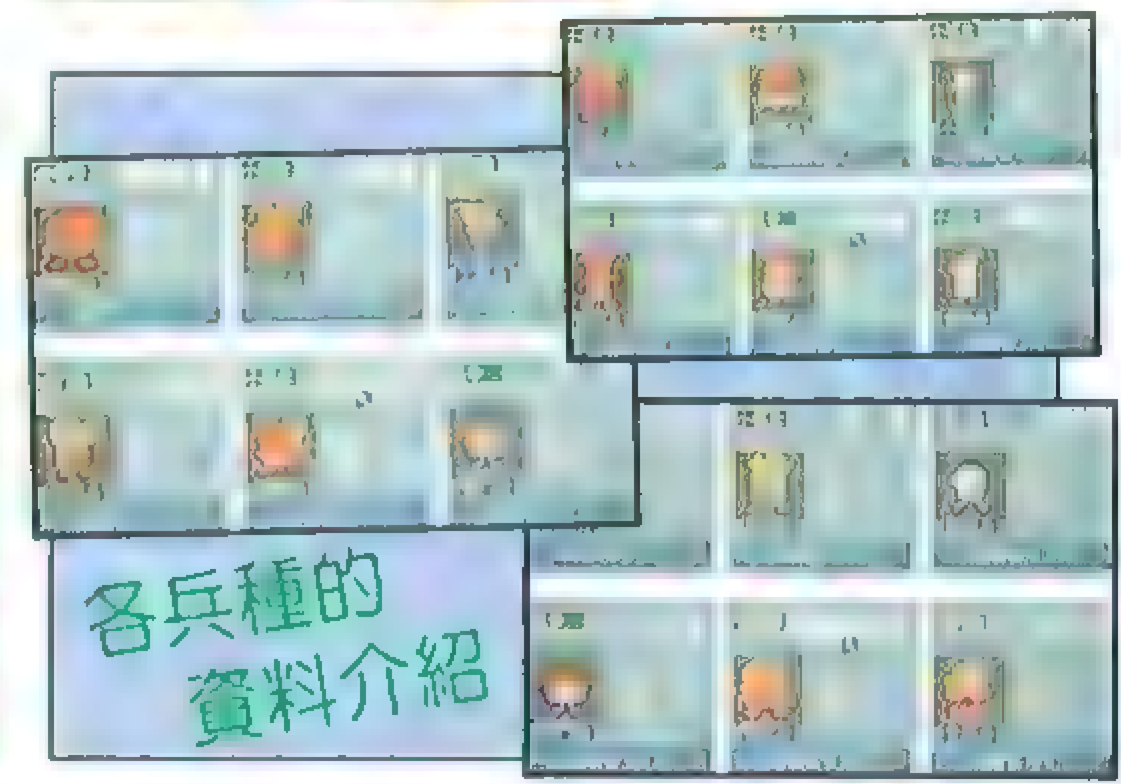






研發及製造

各種新兵種



各兵種的資料介紹

『偶而輕鬆一下吧！』

逗趣、爆笑、幽默與可愛－這便是漢堡戰爭所訴求的風格與特色。在遊戲中您可以看到巨大的漢堡被數塊雞塊圍毆，冰淇淋被著條飛彈炸得汁流滿地，可愛的店員小姐被偷襲炸彈炸成黑人等的爆笑場面。

此外，為了讓玩家們能輕輕鬆鬆地進行遊戲，設計小組也特別在遊戲中設計了不少自動控制（AUTO）部隊的功能。當然，您也可以不使用這些功能，讓自己享受一下親手指揮的成就感。

據設計小組表示，漢堡戰爭即將在年底完成。所以，各位玩家們應該可以在聖誕節玩到該款遊戲喔！



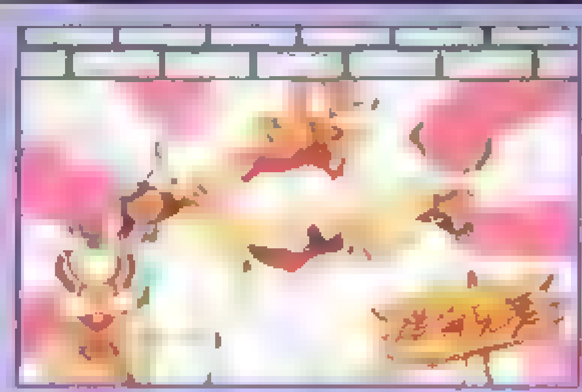
遊戲中所用的各項圖形



戰鬥勝利的畫面

若失敗的話－







CYBER GUARDIAN
創世機神

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
R-SLG	光碟／磁片	DOS	機種：386以上 記憶體：2MB 顯示：V 音效：S 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
CROSS	弘邦資訊	十月	

人類的生活就是一本戰爭史。各個時代的野心家，以各種冠冕堂皇的理由與藉口，掀起一波波的狂濤，將世界上有罪的人和無辜的人同時捲入無止境的深淵裡。俟風暴平息後，人們會反省、懺悔，會怨嘆自己的無知…。然而，人類是健忘的。隨著時光流逝，同樣的事又會重演一遍…永無戰爭的樂土，終究只是虛幻。

話說一千年前，教衆遍及世界的兩大宗教發生了激烈衝突，由小規模的暴動逐漸演變成全面性的戰爭。雙方動員了所有的教徒及可用的資源來投入這場「聖戰」，流血持續了數年之久，最後這場血腥的戰爭藉由神的雙手而了結。與這場戰爭有密切關係的三神器也被倖存的人們分開保管，以祈求永遠的和平。千年之後，掌管三神器之一「黑暗之珠」的布羅尼帝國燃起了野心，意圖染指聖地伊修達爾所守護的「世界之輪」。以其強大的兵力，使伊修達爾軍節節敗退；在兵臨城下之際，伊修達爾王不得不命令禁衛騎士團長護送公主與「世界之輪」離開，前往守護第三個神器的國家尋求援助…。

玩家所扮演的就是這個身負重任的騎士，保護公主突破重圍，前往另一個國度。本遊戲採多線劇情，走那條路，遇上那個夥伴完全取決於你的決定。旅行途中你會遇到許多志同道合的朋友，當然也少不了帝國軍的埋伏與重重關卡，或是埋伏在大陸各個角落意圖阻擋你前進的怪物群。本遊戲的敵人絕不像玩家以前在別處遇到的「肉腳」，它們將會有組織、有系統地向你進攻。能否順利過關斬將，達成任務，完全靠玩家你在戰場上的英明決斷。



角色的設定及對話

角色的設定各有特色，吉蕾拉的純眞、伊安的穩重、公主的嬌柔、卡吉魯的遠謀深慮。讓您從戰鬥、升級模式和對話、充分地了解角色的個性。在遊戲中，您可以跟著他們一起成長，一起歡笑，一同生氣，將使您深深融入劇中人的悲與喜而無法自拔。

遊戲中角色們的對話絕非胡扯打屁，因爲他們的一字一句正代表了該角色獨特的個性。從言談之中，您可以了解伊安的穩重、吉蕾拉的率眞、卡吉魯的謹愼、雷恩的陰險…。角色的喜怒，隨著充滿感情的對白，一起流入您的心中。

百餘種華麗的特技與魔法

本遊戲既然叫「創世機神」，顧名思義，當然就是說主角們必須搭乘一種叫作「機神」的東西與敵人作戰。所謂機神，就是一種以從古代廢墟中挖掘出的設計圖為藍本，開發出的巨大人形戰鬥兵器。一台機神只能有一個主人，在戰鬥之時，機神會將主人所具有的能力增幅為實際的作戰能力。例如，魔力愈高的人，機神的魔法攻擊力與防禦力愈強，主人反應越快，機神越能有效閃躲敵人的攻擊，也越能精準地命中敵人。

機神除了本身的戰鬥能力外，通常會根據本身的性能發展出一些特殊的攻擊方式，或是增幅主人的魔法攻擊力。特技如伊安的奔雷、聖光彈、帕蘭蒂斯的天使之歌、芙琳的殘影天落。魔法如公主的擬似黑洞、卡吉魯的古代語召喚術。

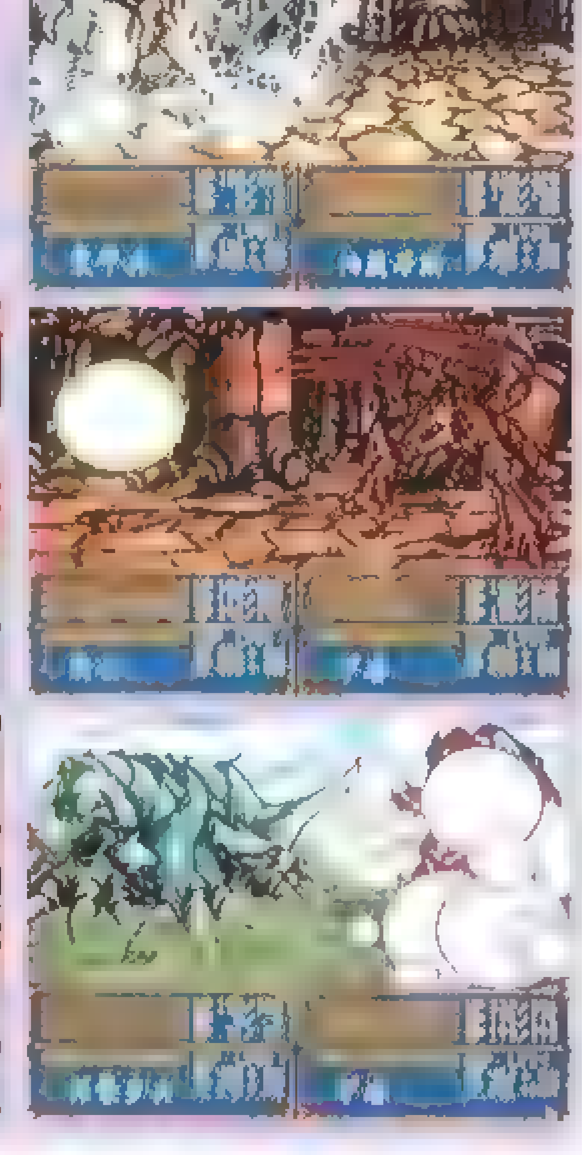
隨著角色的差異，機神們通常擁有各具特色的的戰鬥技巧，例如：主角伊安所乘坐的機神即屬於全能型，具有長程攻擊和白刃戰能力兼備的特點。吉蕾拉雖是靈療師，但由於本身對於接近戰的天賦，提高了機神的出力，使得一台專為施法所製造的機神能夠做出各種多彩多姿的攻擊技巧。具有狙擊手能力的同伴、能做長距離的精確攻擊；擁有「風刃」稱號的同伴，能以自由操縱風的力量。有的同伴則沒有任何的戰鬥特技，但是重劈猛砍的技術近乎無敵。如何發掘瞭解並善用機神們的特殊技能，將是您戰鬥致勝的關鍵。



巨大角色的戰鬥動畫







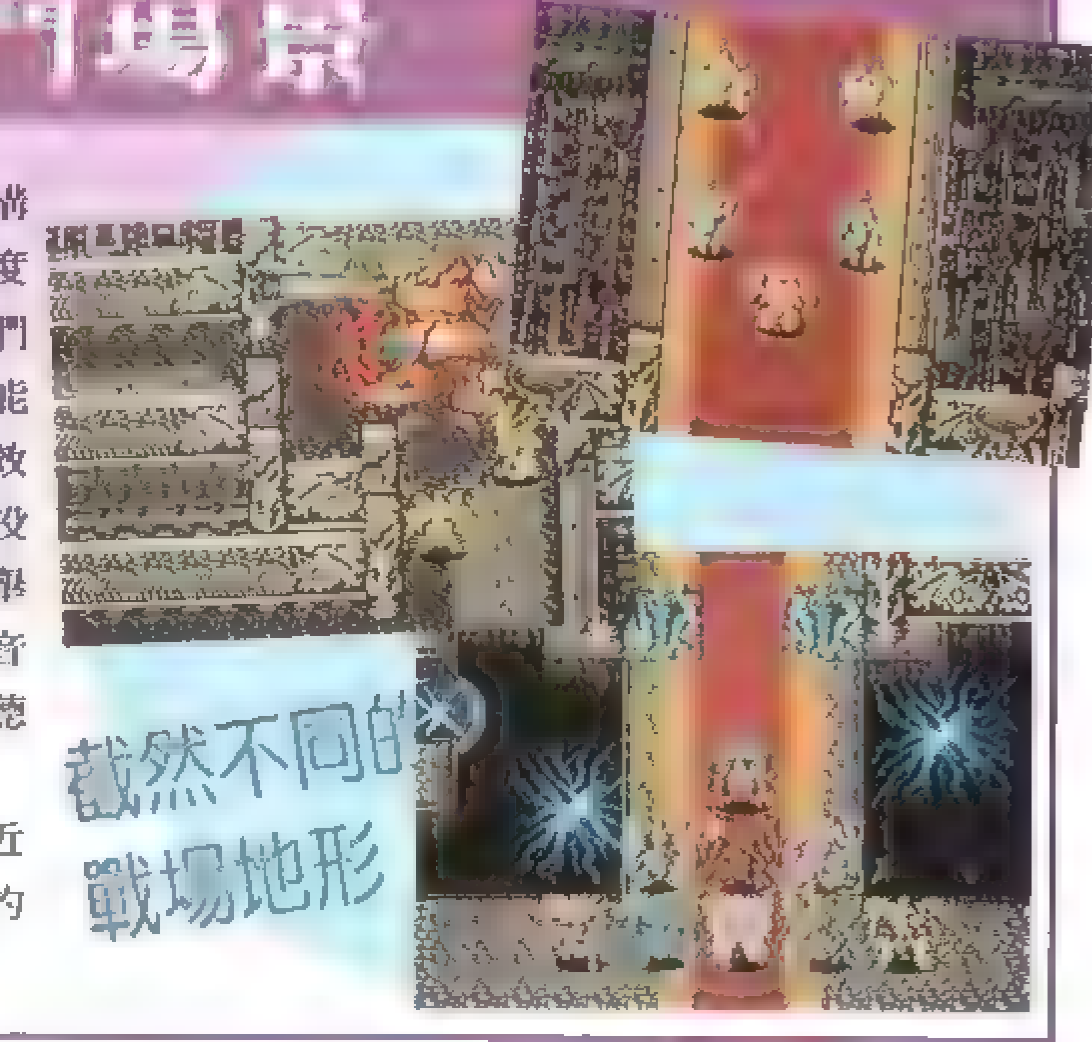


多變的戰鬥場景

整個大陸共包含了二十六個戰場：從一望無際的草原，氣氛詭異的祭壇、古木參天的森林，到工事堅強的帝國軍要塞；從龍王居住的洞穴，到虛無飄渺的異世界。當然，也有飄盪著詛咒與安魂曲的古戰場「黑暗之原」。到處都充滿了具戰略性和戰術性的佈局，等著玩家您來挑戰！

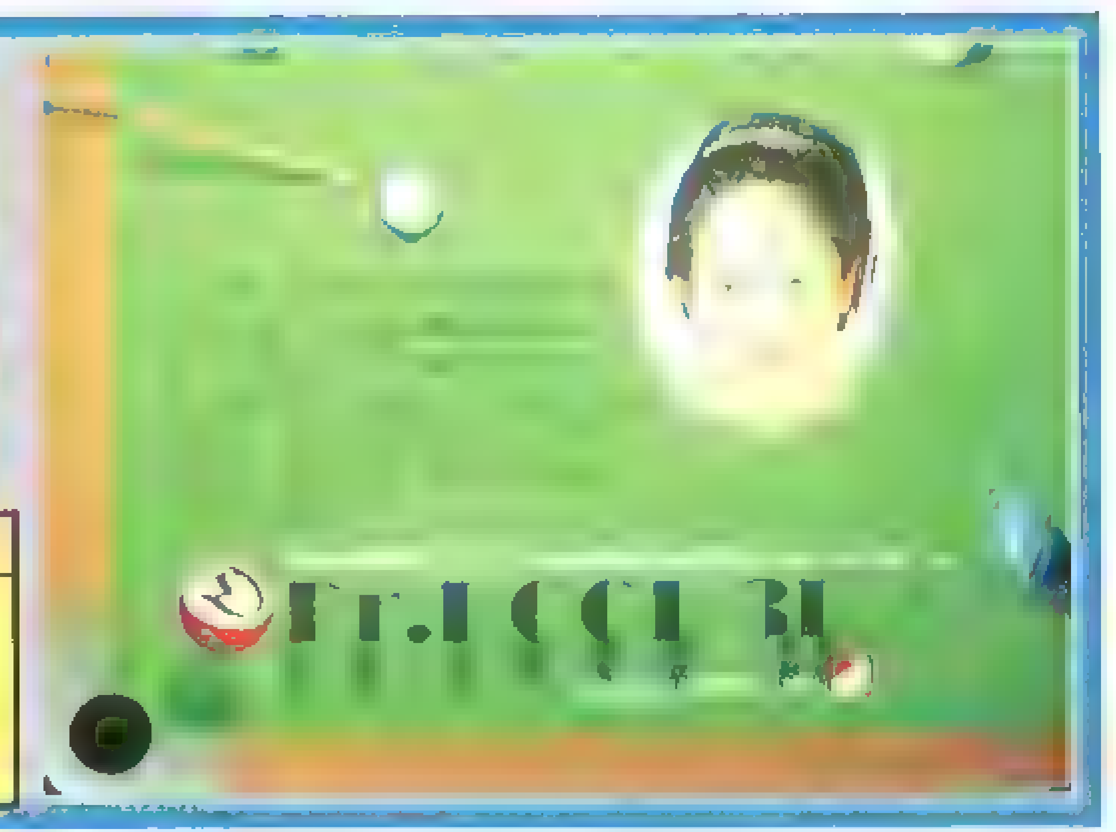
遊戲模式為360 × 240 256色，畫面捲動採用與遊樂器相同之「硬體捲頁架構」，地圖與人物移動均極度流暢，此外還有許多玩家們在遊樂器上才看得到的功能，像放大、縮小等驚人的效果。機械與怪物均請專人設定，在國內遊戲界亦屬創舉。本遊戲的三十餘首感人音樂，均可利用 CD 唱盤聆聽欣賞，更添收藏價值。

「創世機神」預訂於近期發售，喜歡戰略 RPG 的玩家千萬不可錯過。



截然不同的戰場地形



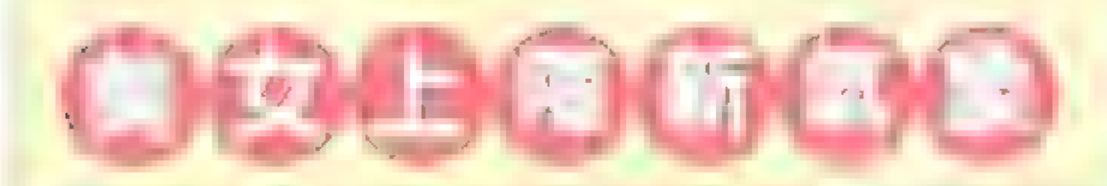


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS	機種：386DX-40 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：S
艾生	智冠	十一月	操作：M/K

您對"彈子房"的印象如何？昏暗的燈光掩映著角落或清秀或俗艷的記分小姐，瀰漫的煙味發出頹廢而不健康的調調；還是貴族仕紳們邊談著公事、政治，邊優雅的你一桿我一桿…。

艾生資訊即將推出一個以3DVR技術及眞人演出的撞球遊戲，強調以輕鬆自在及擬眞自然的心情，去營造一個與新新人類最速配的新彈子房。遊戲分有挑戰模式及雙人模式，在挑戰模式中有五位甜美可愛的妹妹成為您的挑戰對手，年輕的她們不但有姣好的面貌及勻稱的身材，還有不差的球技、不同打球嗜好及活潑俏皮的消遣對話，還不時的給您嗲嗲的鼓勵及略帶醋意的稱讚。當您贏了任何一位美少女後，就要立刻儲存獲勝的紀錄，並確定得到一顆紅心，因為集滿六顆紅心就可得到一組密碼，寄回艾生公司就可以免費得到這些佳麗的寫眞合集！精彩可期哦！而雙人模式則是專為您與朋友之間的對戰而設計，兩人可以各持一桿在球桌上增進友誼，不必到一些奇怪的場所敲桿，讓媽媽擔心你變壞了。

遊戲的畫面正如一般所見之撞球桌，您可以用任何角度去"秀球"，並可以旋轉各種觀點，立體的不只是著低胸緊身短洋裝打球的佳麗對手，還有檯面上滾動的球和隨擊球角度變化的桌子、球桿，讓球者如親握球桿上場。只要一隻滑鼠在手，按住左鍵可控制球桿動作及力道大小，進行擊球；按住右鍵則可改變視窗遠近，使你可以更仔細的瞄準及有把握的打進每一球。還有幾個可以調整球桿角度、擊球點等幫助技術球達成的按鍵，所以不論是高手或是才入門的菜鳥，都可以在這些幫助下好好耍個酷囉！



多重玩法自由選

當您選擇了雙人模式，可以用幾種方式來組合遊戲規則，而這些方式全是沒有紅球的花式撞球打法。如1/14球是以得分來決定勝負，擊進不違規的球就得分，反之則扣分，如果有連續失誤就狠扣個15分；適合初學者及兩人分組較量的八號球玩法，則以相同性質的球，不依球號順序來打，以最後誰先搶到打八號球之權利並將其打進袋為勝，十分有挑戰性；九號球的玩法是最常見的，要依照球號順序擊球，從編號最小的開始打，誰先將編號最大的九號球打進去就贏了。決勝方式有五戰三勝、七戰四勝及九戰五勝的比場制，還有最低30分，最高100的比分制。要順利的進行遊戲，要有8MB的RAM、倍速以上的光碟機，並最好有SVGA的顯示器，才能有很好的視覺效果。艾生公司在網路的站上放了很生動的介紹，如果您在眞的撞球桌上是個不錯的好手，那不妨挑戰一下虛擬的撞球世界，看看有什麼不同！

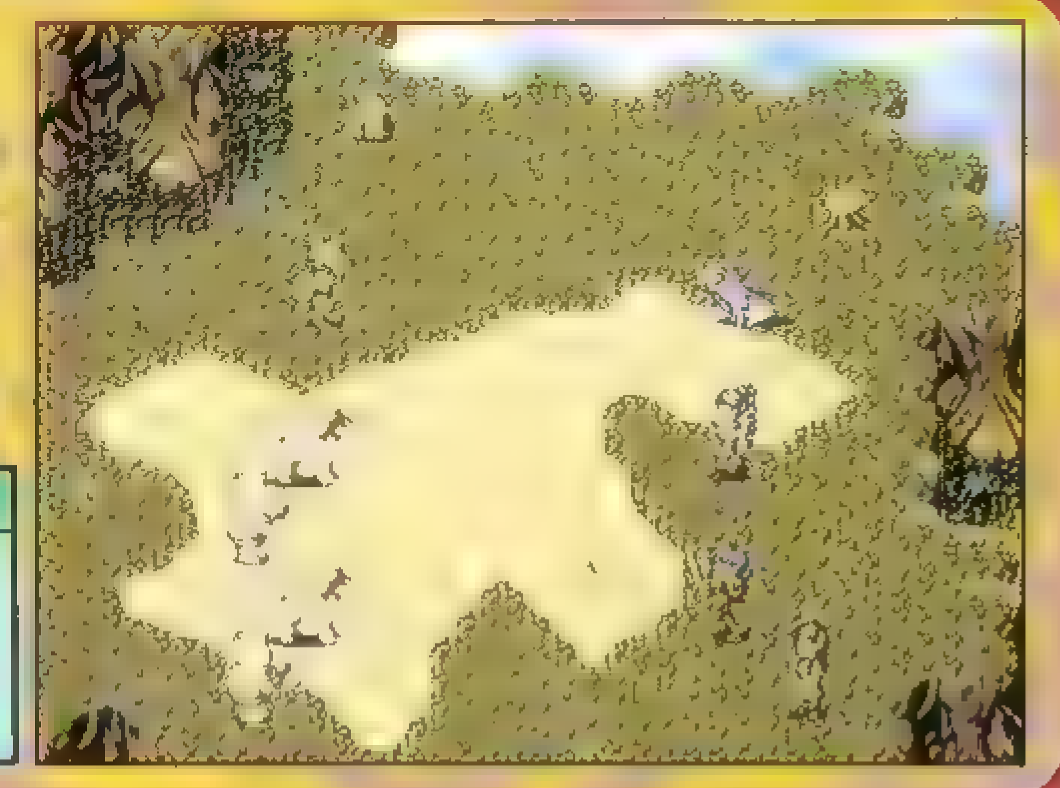


誰才能成為你的最佳女主角？

你打球時

與君同樂樂無邊

遺跡之謎



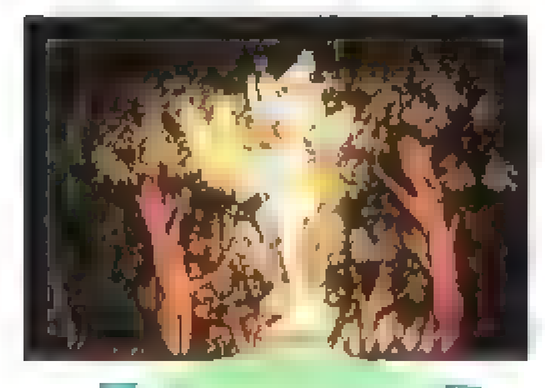
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	WIN95	機種：486DX2 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
TGL	松崗	十一月中旬	

遊戲故事的背景發生在一個擁有悠久歷史的文明古國，其遠久以前的光榮歷史，時至今日仍深深地影響世界上的萬事萬物，原來現在所存在的一切，都是在古代由那些掌握先進科技的先人們，以活體實驗的技術而創造出來的，不過隨著歲月的流逝，真實的一面已經被人淡忘，直到一名喪失記憶的少女夏璃與少年海德偶然相遇，一段找尋真理的旅程就此展開…。

戰鬥方式獨樹一格

在這套另成一格的新遊戲當中，除了在故事的推演上有不同的走向之外，其戰鬥的觀念也與以往TGL 公司的遊戲大異其趣，首先是擁有前鋒與後衛的觀念，擔任前鋒的人物直接攻擊敵人，能夠造成較大的攻擊效益；反之，擔任後衛的人物，多半是使用弓箭射擊或魔法攻擊，通常無法給予敵人很大的傷害。

而在升級方面，也取消了個人等級的設計，所以，隊伍中不會出現超強或超弱的人物，取而代之的是「等級水晶」，每位人物的等級，完全是依照所持有的「等級水晶」的等級變化而產生改變。而等級水晶在隊伍裡共有六個，為參加戰鬥的人物所裝備（戰鬥時最多只能派出六名人物），而種類則分為一般性、魔法性和戰士性三種，玩者們可依遊戲人物的實際需要，而配備不同的水晶。





過場動畫





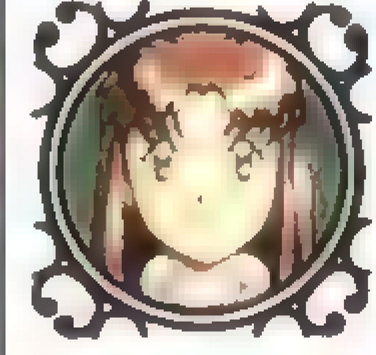
大魄力的施法畫面

出場生物介紹



拉茲達克・海德

本遊戲的男主角。是一名為了討生活，將捕獲的獵物賣出去賺取生活費的高地民族少年，對生命充滿憧憬與幹勁，個性相當非常純樸。



薩伊巴哈・夏琳

是大國「賽那比亞王國」的第一公主，由於受到魔法的傷害，除了名字以外所有的事情都想不起來了。



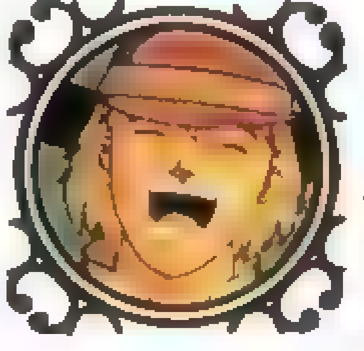
[illegible]

海德的妹妹。很討厭人家叫她小孩子，學習過修道士的技能，可以使用回復系的魔法。也擁有優良的格鬥家素質，但是個性很像個男人婆。



卡洛

海特所飼養的大型動物，目前還是幼犬的狀態，如果是成犬便能產生極大的戰鬥力。



哥爾德拉克

靠著盜掘遺跡的生意過活，並不是值得信任的人。體力與跳躍力非常強，對於古文明相關的知識非常的豐富。

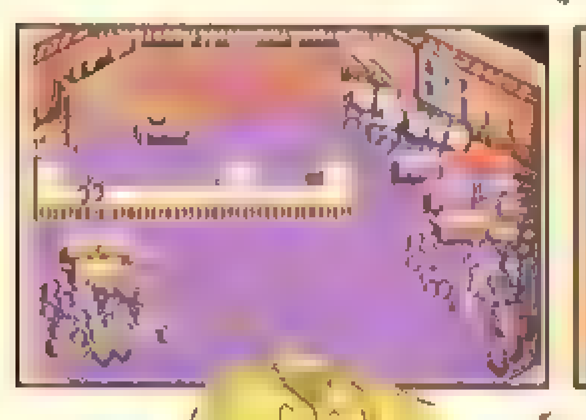
俠客列傳

遊戲類型	發行版本	使用[illegible]	[illegible]硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
天堂鳥＋盤古	天堂鳥	十一月十八日	



天堂鳥與大陸盤古公司合作的RPG作品…

隨著資訊的普及、開放，這幾年來大陸的遊戲製作公司也越來越多，水準也越來越高，而盤古公司更是其中之翹楚。這次天堂鳥公司與盤古公司合作，究竟會創造出什麼樣的 RPG 遊戲呢？眞是一件令人期待的事，玩家們一定也都充滿了好奇吧！爲了滿足玩家的好奇心，敝人小的在下我充當起間諜，爲玩家們探聽有關於該遊戲的秘密喔！且聽我爲各位看倌大爺、大嬸們細細報告…



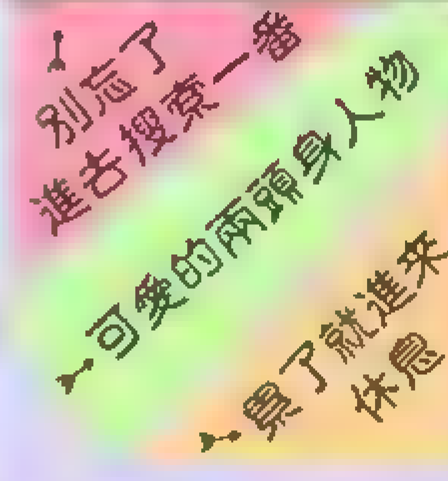


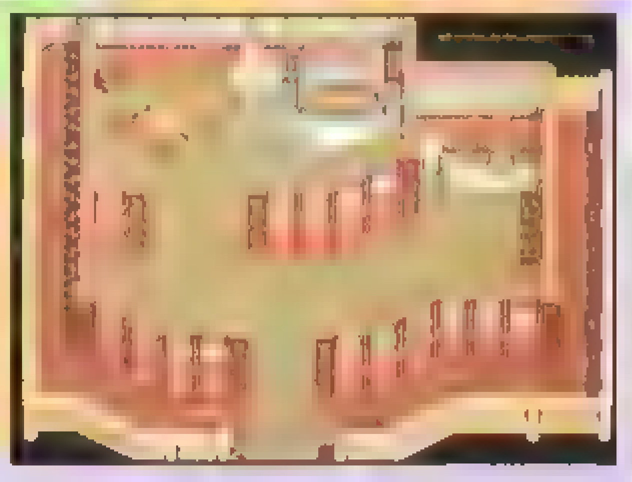
要記得來買武器喔！
這間房子又有啥用途呢？

當然仍是色高解析畫面…

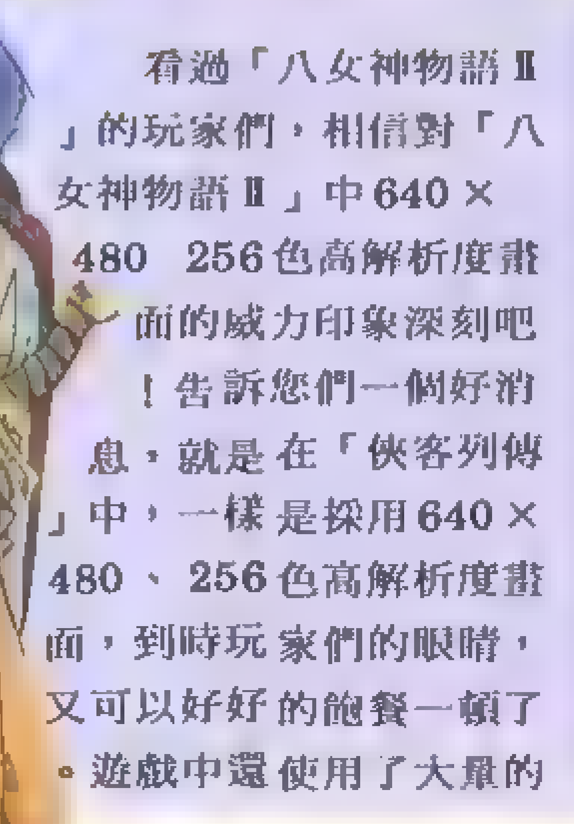








別忘了進去搜索一番
可愛的兩頭身人物
累了就進來休息



看過「八女神物語Ⅱ」的玩家們，相信對「八女神物語Ⅱ」中 640×480 256色高解析度畫面的威力印象深刻吧！告訴您們一個好消息，就是在「俠客列傳」中，一樣是採用 640×480、256色高解析度畫面，到時玩家們的眼睛，又可以好好的飽餐一頓了。遊戲中還使用了大量的小動畫來表現故事劇情，相信這樣一來，在玩遊戲時就更不容易感到無聊了，而且遊戲的表現手法相當可愛討喜，玩家們一定都會喜歡。

眼尖的玩家們在玩「八女神物語Ⅱ」時，或許注意到「八女神物語Ⅱ」在刻畫地圖上的小地方、人像圖素這些方面非常的仔細，這除了展現出美工的繪圖功力外，更展現出他們超人的耐力，才能將如此微小的部份修整的如此精緻。然而，若您看到了「俠客列傳」的畫面，或許您對畫面精緻的定義又要改觀了，因爲「俠客列傳」畫面細緻的程度，與「八女神物語Ⅱ」比起來毫不遜色，甚至可以說是有過之而無不及，若您仔細的看，還可以發現椅子上的雕刻、牆壁上的掛圖，都好像是一筆一筆畫出來的，而不是打混仗般的亂塗一通，或隨便貼貼圖敷衍了事。玩過本遊戲之後玩家對畫面的要求，可能又要向上推一層了。

探索歷史嗎？來這兒瞧瞧吧！

遊戲的製作題裁是以歷史背景最富麗堂皇的唐朝為主，以角色扮演的方式來進行遊戲，唐朝是中國歷史上一個輝煌的朝代，民風豪放，造就了許多令人稱道的俠士，民生富足，產生了許多才華洋溢的文人。然而在這個光輝年代的背面，卻隱藏著許多不為人知的黑暗陰影。像是玄武門之變的手足相殘，造就了唐太宗李世民登上皇帝的寶座；武后武則天謀朝篡位，種下了唐代禍亂的根源；除此之外，宮廷勾心、黨派內鬥，種種的紛爭更是不斷。製作小組開發這套遊戲的目的，就是想將這些黑暗面給抖出來，讓玩家明瞭華麗背後的陰影吧！現在，就讓我們來看在這光鮮外表下猶如骰架般的內在故事吧！

遊戲主角是咱們的詩仙李白，話說起李白相信大家對他的第一印象，就是想起他流芳千古的文筆吧！也正因著他的才華洋溢而被稱頌為詩仙，他所寫的文章沒有不被後世人吟詠歌誦的。傳聞中，他是因為喝醉酒，看到水中月亮的倒影，想從水中將月亮撈起而遭溺水死掉的，可想而知他應該是一個很浪漫的人吧！大多數的人都對他的文筆非常欽佩，但大概鮮少有人會將這麼一個聞名滿天下的人，連想成是一個武功高強的俠士吧！但是根據咱們歷史考據的結果，或許詩仙李白真的是一個身懷絕世武功的任俠也說不定喔！為了讓大家對他有更深的認識，就讓我們倒轉時空，回到唐朝看看這位詩仙（或許稱呼他為劍仙會更合適）的生平故事吧！

故事起源可以追溯到玄武門之變：唐太宗李世民誅殺太子李建成和齊王李元吉，迫使太子妃逃向突厥，待機力圖奪回王位，中間雖有多次起事，但均告失敗。時光流轉，李白誕生，成為太子的直系後裔及復國大業的繼承人⋯。究竟李白為什麼會由一個復仇者的身分變成受萬世稱頌的詩仙呢？唐朝這漂亮的面具下有著什麼樣醜陋的真面目呢？您不妨扮扮李白，盡情享受一下唐朝風情吧！









更具娛樂的進行方式

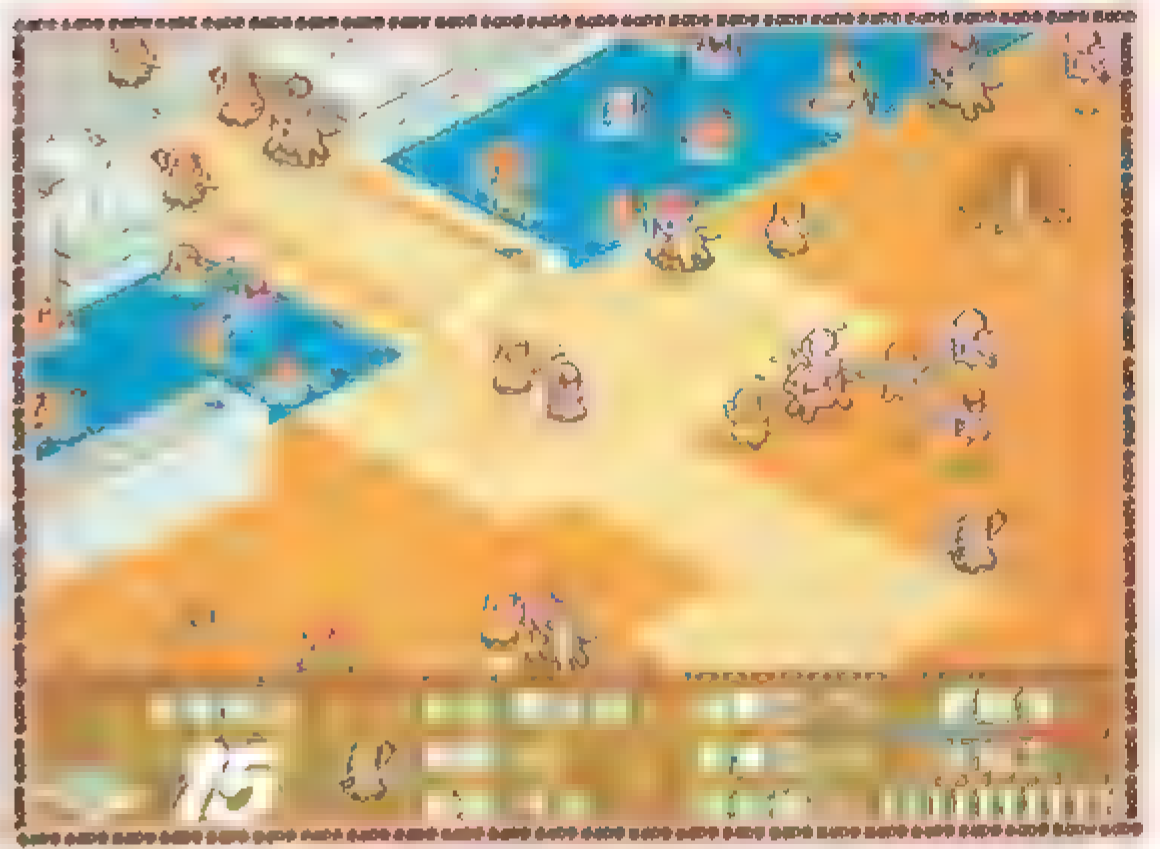
印象中RPG遊戲的出場人物總是小貓兩三隻，不像SLG遊戲般，光主角就不知道有多少人了。然而在「俠客列傳」中徹徹底底的推翻了這個概念。據稱在這個遊戲中出場人物眾多，每到一個新的地方，就會出現新的角色。各式各樣的出場角色，可是會令您眼花撩亂目不暇給的唷！就開發中的畫面看來，「俠客列傳」的戰鬥方式有點類似太空戰士早期的戰鬥方式，是採由戰場側面觀看的視角。主角們的人物肖像及能力值都直接顯現在畫面下方，而且採用顯示棒的方式來表示現有的HP、MP值，當HP、MP快用完時，顯示棒的顏色就會由綠色變為紅色來提醒您，使您不再容易疏忽忘記治療垂危的角色了。戰鬥指令相當的單純，不會讓您有打一場戰鬥好像是世界大戰般的感覺。戰鬥中使用的招式、法術，都會用細膩精彩的小動畫秀出來，使戰鬥不再只是單純的玩機率遊戲了。最值得一提的是，戰鬥的背景畫面似乎會隨著戰鬥發生的場景不同而有不同的變化，若真如此，那練功將不再是一件單調的事了。

不僅如此，除了畫面精緻外，據說「俠客列傳」中各場景－無論是建築的樣式、屋內的擺設、人物的服飾、或是在遊戲其中一個場景的日本船，都是經過考證資料後畫出來的，可說是將唐朝時的風土人文完全重現，玩家可千萬不要錯過了喲！天堂鳥公司給人的印象，似乎是專做H-GAME的公司，自從開始出了自製軟體（八女神物語Ⅱ）及代理FALCOM一系列的作品（英雄傳說系列、依蘇國系列），就嘗試擺脫以往給玩家的觀念，希望將這些好遊戲呈現給玩家們，而這套新GAME「俠客列傳」也不走H-GAME路線，究竟成果如何，就讓我們拭目以待吧！

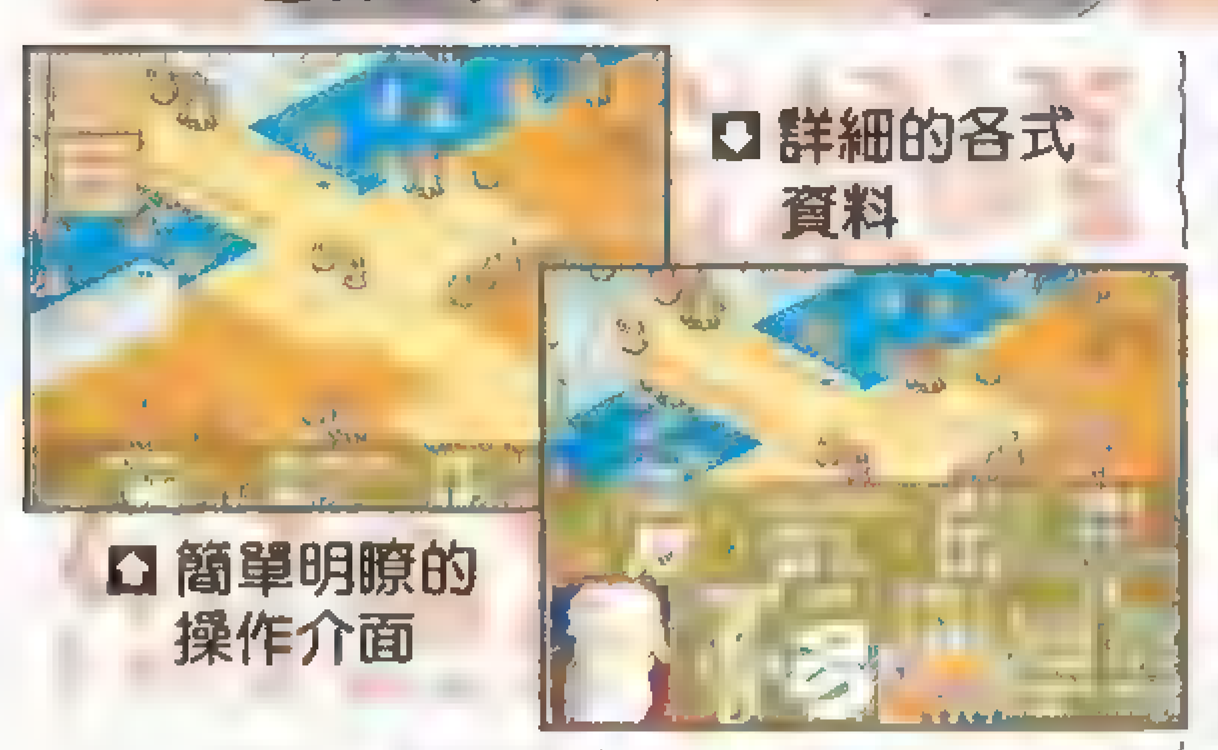
幸福的一對戀人

創世封魔傳

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SLG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
天堂鳥	天堂鳥	十二月	



電腦螢幕走一回、封神好漢齊亮相



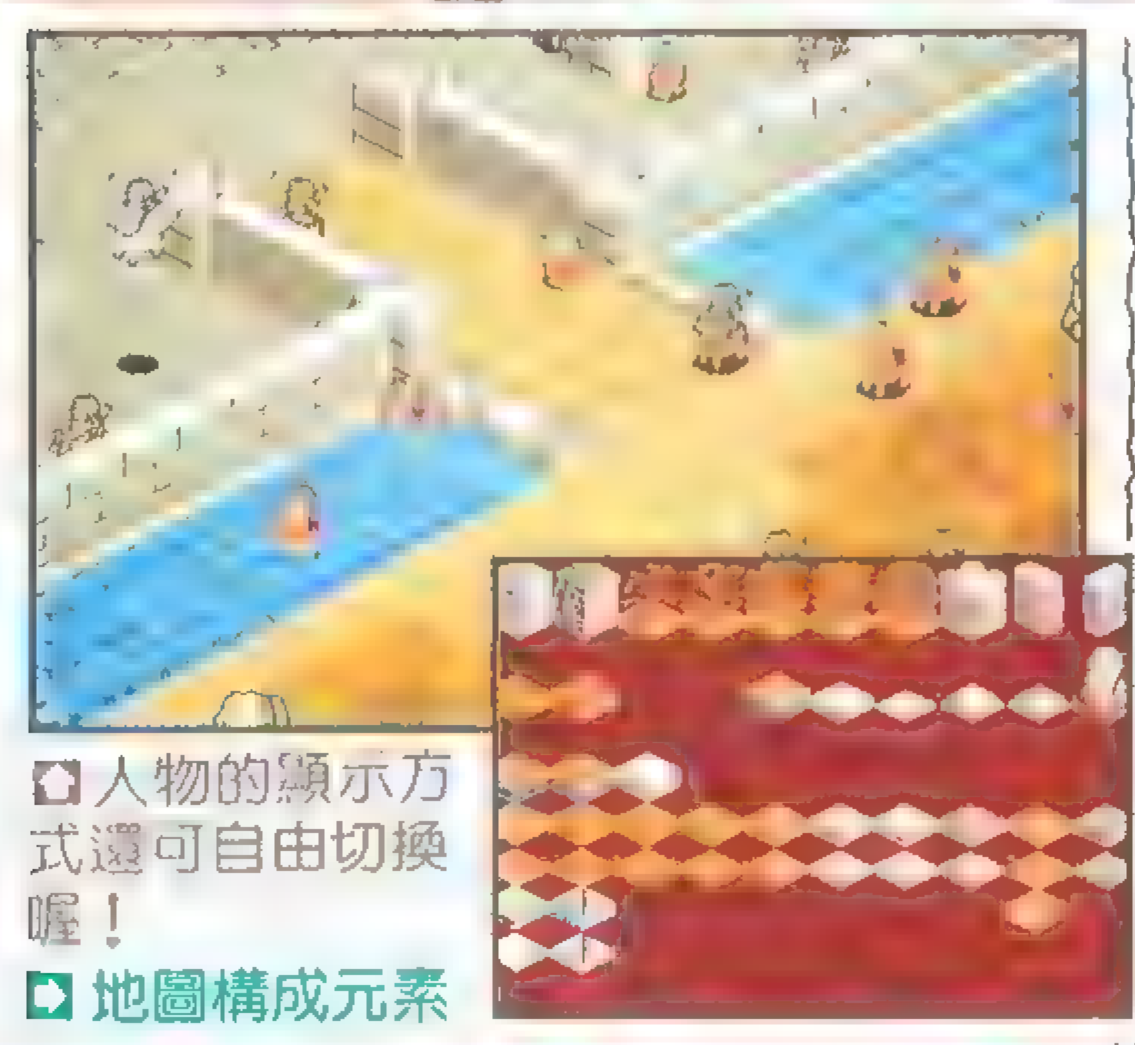
◘ 詳細的各式資料

◘ 簡單明瞭的操作介面

封神演義～這個故事相信大家都很耳熟能詳吧！故事的內容是敘述周王朝的興起，以及萬惡不赦的商紂王是如何一步步的走向滅亡之路，故事中的人物，各個都相當具有獨到的特色，每一位英雄人物到了最後在天庭中都封了仙位，所以也將封神演義稱為〝封神榜〞，相信看個這個故事的玩家對遊戲中的角色都充滿了憧憬吧！現在天堂鳥將這個遊戲給搬上了電腦螢幕，活靈活現的呈現在玩家面前，絕對給您不同的感受，讓您遨遊在這個神幻的世界之中。

天堂鳥自製的這套—創世封魔傳，是以戰略為遊戲的主要架構，融入了封神榜中特有的角色，與其精彩的故事內容，加上高解析256色的表現方式，再一次創造了戰略遊戲的高峰，製作小組秉持著〝超越現在、呈現最好〞的理念，將這一個戰略鉅作，戰戰兢兢的搬上PC-GAME的舞臺，希望經由他們的努力，能將這套遊戲以另一種風格表達出來。

草叢河流藏奧秘、善加運用必克敵



◘ 人物的顯示方式還可自由切換喔！

◘ 地圖構成元素

再來說說遊戲顯示的方式，最近市面上常見到有所謂 45 度斜角的顯示方式，但是相信玩家看了都會覺得表現的不夠理想（編按：小心會被 K 喔！那小編我可保不住你呀！），為何筆者會出此言呢？那是因為若您曾玩過所謂 45 度斜角的遊戲，相信一定會與筆者有共同的經驗，那就是看不出〝身在何處〞，為什麼呢？其實都是高度所惹的禍啦！因為有了高度的設定，導致飛翔於空中的兵種難以辨識到底在那一個位子之上，但是根據調查顯示，此種顯示方式卻是多種表現方式中最多玩家喜歡的。至於要如何做到：又要馬兒好、又要馬兒不吃草呢？經過製作小組全體同仁，絞盡腦汁、費盡心思，終於想出了一個兩全其美的辦法，那也就是將高度的因素去除，但這並不表示就沒有高度存在，而是將高度利用技巧控制在一定的範圍之內，並且除了正常的地表之外，更增加了草叢與河流，玩家

可別以為這些背景只是裝飾而以喔！因為當不同的人物站立在這上面時，將會有不同的表現畫面，例如在草叢中，步兵與弓兵的腰部以下將會陷入草叢之中，如此一來對戰鬥將有不利的影響，而飛兵一直都是離地飛行的，所以草叢對他們也就沒有影響啦！這樣的設計讓遊戲更能貼切的運用地形來達到各式謀略。而這種方式造就的空間，我們稱之為〝存在式空間〞而這一個空間也就是屬於〝創世封魔傳〞的遊戲空間啦！

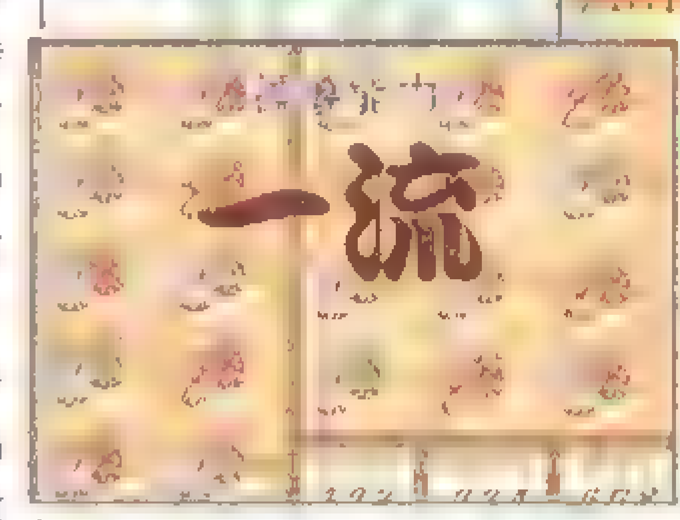
在遊戲中也有關於經驗值累積的問題，相信玩家應該可以猜到七八分了，沒錯，〝創世封魔傳〞是可以升級的喔！就像玩角色扮演的遊戲那樣子啦！不但如此，還可以轉職呢！遊戲中的職業共分為戰士系與法術系兩大類，整個遊戲共有 29 種職業喔！而且當您破關後，再一次的進行遊戲時，可以選擇不同屬性的職業升級，說不定就能夠發現破台的訣竅呢！

即時戰鬥靠反應、過關斬將用巧思

在以往的戰略遊戲中，除了〝大戰略〞類型的遊戲有軍隊式的戰鬥外，其餘均是一對一的單挑戰，此類的戰鬥在剛開始玩時會有許多的新鮮感，但是玩了一兩關之後，相信玩家便會有一股想要關掉戰鬥動畫的衝動，因為這些畫面都是一再的重覆，在這方面創世封魔傳可是集合了眾人的智慧，設計了一種史無前例的戰鬥介面，將以往的缺點一掃而空，您能想像兩隊人馬互相衝鋒陷陣的感覺嗎？您有看過一夫當關，萬夫莫敵的神勇實況嗎？這些在遊戲中製作小組都已將它實現了，而且還有一個新的名字喔－〝軍隊式即時戰鬥〞，玩家在遊戲中可以先派部下去消耗敵軍的體力，再一舉將敵人的首級摘下，也可以命令我方的主將直接向對方的主將單挑，不過可得小心一點哦！因為將領一但被擊敗，其部下相對的也會跟著滅亡的，所以找個夠強的傢伙再去挑人家吧！不然可會碰了一鼻子的灰唷！

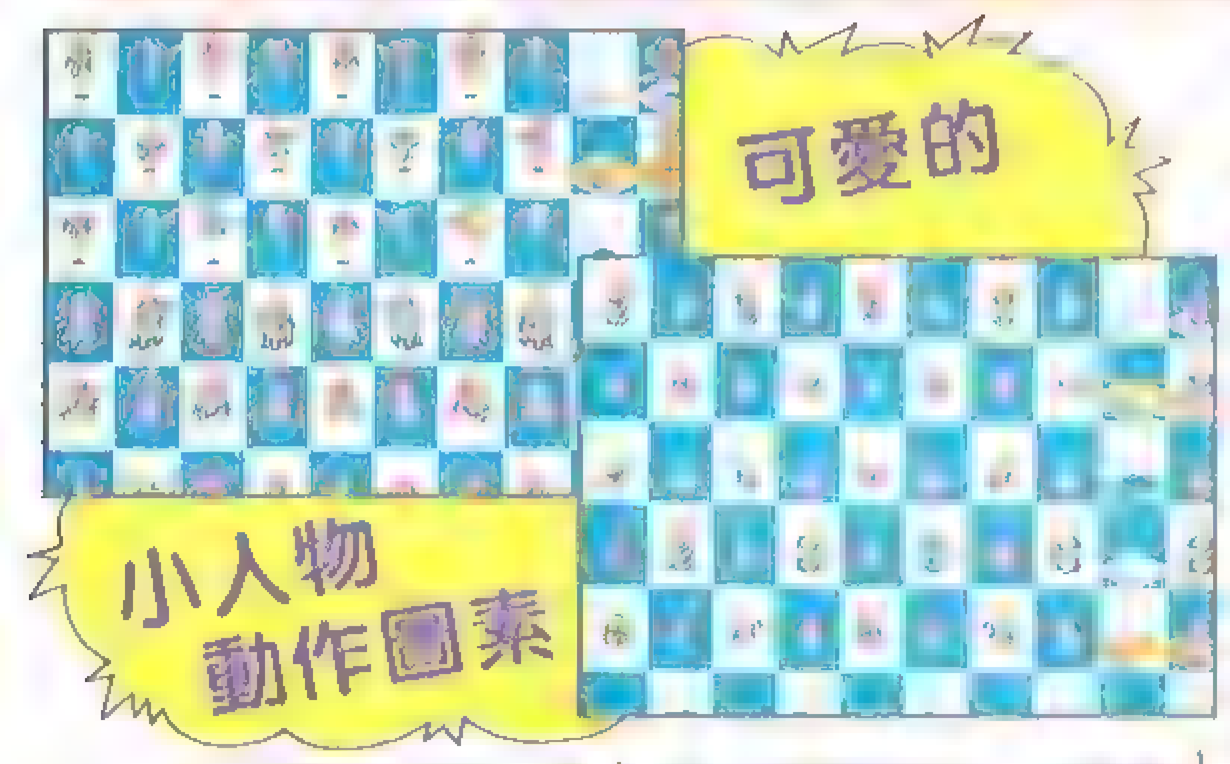
戰略遊戲的任務往往都是以敵全滅為目標，當然我們也不免俗套的設計了敵全滅的關卡，讓玩家盡情的享受那將壞人趕盡殺絕的快感，但是我們除了提供您這些基本的設計之外，更特別花了許多心思，構思了許多種類的戰略任務，分別有救援戰、防禦戰、包圍戰、脫出戰等等，絕對讓您在此有不同的體驗，原來戰略遊戲也可以有這麼多的變化。

◇想來試試看嗎？



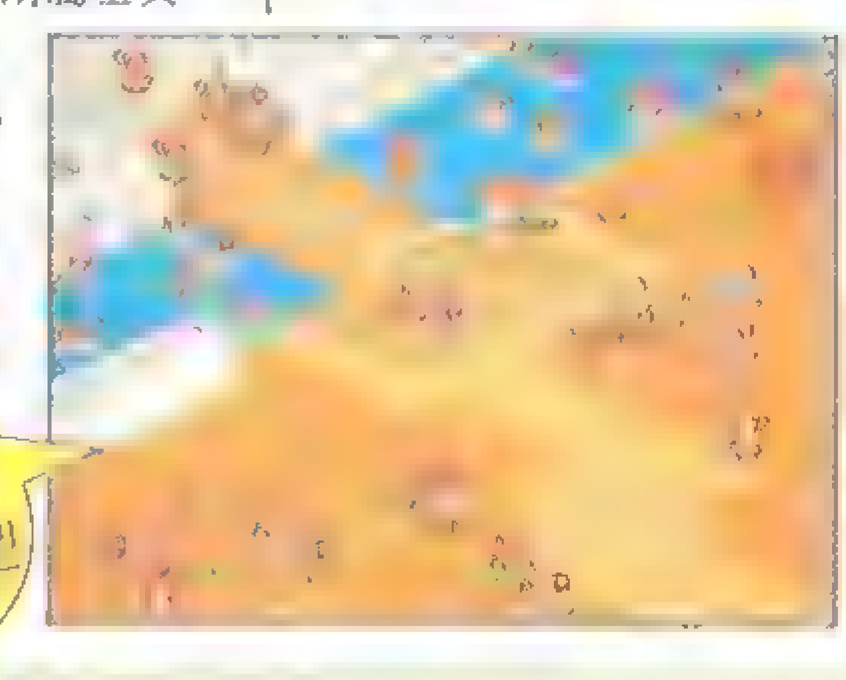
◇出場人物、寶物一覽

策略運用妙無窮、殺戮戰場遊戲中



從前玩戰略遊戲，若不是大軍壓境，就是運用人海戰術來贏取勝利，像這類的戰略遊戲，還能算是戰略嗎？跟本不需用啥大腦嘛！而在〝創世封魔傳〞這個遊戲中，各種類型的兵種運用上就變的無比重要了，當然您也是可以用高等級的將領來抵消這天生的相剋，但是筆者我得在這兒事先警告您，這麼做的代價是相當高的，因為相剋的差距是很大的，除了天生兵種相剋的因素，還有後天的地形影響、以及戰略位置的運用，更進一步的加入了將領指揮範圍的限制，只有在指揮範圍內的所屬士兵，才能夠充份的把戰力百分此，才能將戰略的意義忠實的表現出來，讓玩家真正品味馳騁沙場的快感。

綜合了以上多樣的特色與優點，相信這一套 96 年度的戰略代表作，絕對是值得大家所共同期待的好遊戲，更是值得大家珍藏的經典作品。



可愛的人物造型

XANADU II
賞金獵人



遊戲類型	發行版本	使用平台	[illegible]
ARPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：590KB 顯示：V 音效：S 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	未定	

大家是否還記得「雷諾尼都紀事」呢？是否有很多人曾經爲了要攻完所有的地下城而廢寢忘食呢？告訴你們一個壞消息，「雷諾尼都紀事」這款遊戲的續集－「賞金獵人」即將要發售了，或許您又要再度陷入不知天昏地暗的日子中，使您那憔悴的身影更形消瘦，這也只能怪這款遊戲太有魅力了。



「賞金獵人」的世界……

事實上，與其說「賞金獵人」是「雷諾尼都紀事」的續集，倒不如說「賞金獵人」是「雷諾尼都紀事」的資料片來得合適。因爲遊戲畫面和「雷諾尼都紀事」可說是一模一樣，然而當您進入地下城之後，您一定會馬上發現地下城的構造已經完完全全的改變了，在玩「雷諾尼都紀事」時所繪製的地圖幾乎完全派不上用場。雖說操作界面可說和「雷諾尼都紀事」完全相同，但卻像是進入了一個新的地下城，絕對可以滿足您探險的慾望。

延續「雷諾尼都紀事」的故事內容，「賞金獵人」的世界也是發生在 XANADU －即「桃源鄉」中。

在這麼一個貧瘠的地方，武器店異常興盛且有許多賞金獵人聚集，或許是以下這張布告的原因，造成這個現象的吧！



佈　告

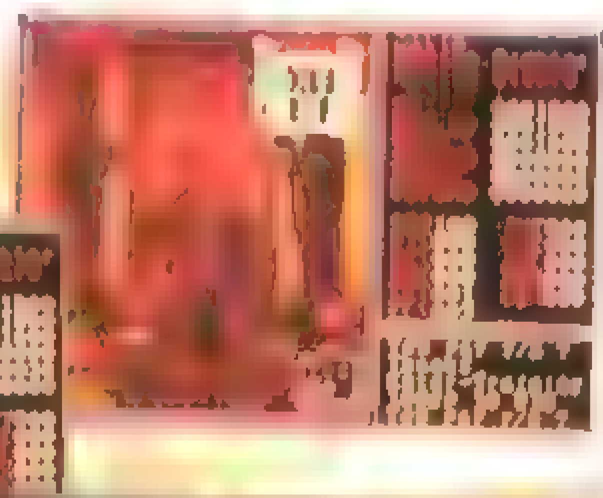
在聖都 XANADU 的名下，在此記錄下國王的昭示

最近，由於魔物劇增及連年來的凶作，使得國家逐漸荒廢。爲了要知道解決問題的方法，經由優秀的魔導師施法，終於得知在「神聖的洞窟」中可以得到解答。如衆所周知的，「神聖的洞窟」內充滿了魔物，是一個非常危險的地方。因此，在此要募集自願前往洞窟內調查的人。薪資從優，並考慮會根據調察的結果授與相當的地位。

募集的條件如下：

1 有魔法或武術專長的人，特別是有優秀戰鬥能力的人。
2 需有官員願意擔保其品行人格。
3 遇到困難時能夠作出正確判斷的高智慧人才。
☆報名者將參加選考會，再從中選出入選者。

●入選者在進入洞窟調查前，需要先接受一定時間的訓練，這是因爲考量這次任務的危險性…



»智力的高低，對使用道具很有影響





速度的快慢是勝負的關鍵

»魅力高，買東西會比較便宜喔！

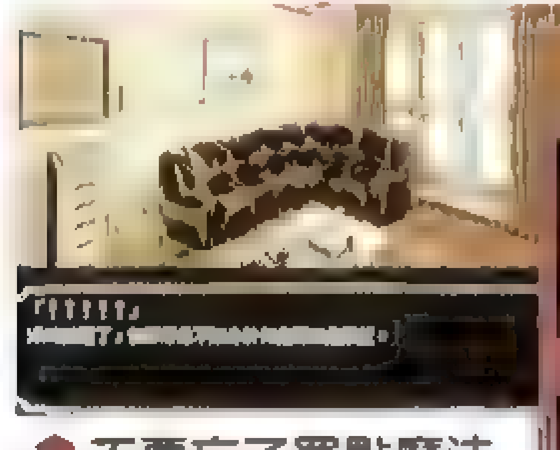


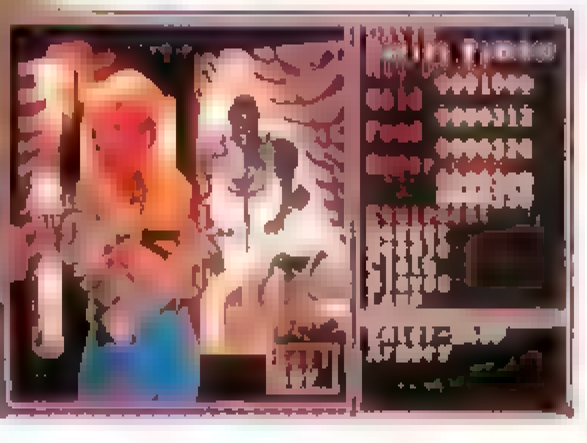
關於遊戲的二三事嘛…

「賞金獵人」在操作界面及遊戲設定等各方面，幾乎可以說是和「雷諾尼都紀事　」一模一樣，現在就爲您介紹幾個較重要的部份：

壹 一開始時就要好好的設定自己的能力值，以免慘遭不測。下面爲您介紹一組較爲理想的設定值。當然，其他更強的角色設定方法自然是有的啦！不過這就要靠玩家自個兒去尋找出來了囉！

STR100	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AGL 55	CHR 30	[illegible]	


不要忘了買點魔法喔！


這種盔甲不錯吧！

貳 無論您的能力值有多高，如果沒有適切的使用戰術來配合，即使是能打贏的戰役也有可能會慘遭敗北的命運喔！所以，以下所要講的是玩家要多多留心的。

(1)善用 SPECTACLES 這項道具：SPECTACLES能夠看出敵人的能力值，如果遇到看起來好像很強的人敵，就使用看看吧！對您應該是很有幫助的唷！

(2)看穿對手的動向：敵人士兵否會衝過來呢？或是會使用魔法呢？還是會瞬間移動呢？首先，要先觀察敵人的行動特性，再決定自己的行動。

(3)要狙擊敵人的背後，而不要把自己的背後向著敵人：無論是敵方或我方，正面總是最強的地方，背面總是最弱的部份。狙擊敵人的背後並不是一件卑劣的事，您不攻擊他，反過來就是您將遭到他的攻擊。

(4)攻擊敵人的陣型的佈置：爲了不遭到敵人的剛攻，首先要從敵人陣型的四角開始攻擊，等到寶箱出現之後，再以寶箱當盾牌來進行戰鬥。當進入塔中敵人出現時，絕對不要離開房間出口，以免被包圍起來。

(5)有效的利用魔法：在接近敵人之前，先利用魔法削弱他的能力值，再進行接近戰。

參 隨著等級的提昇，您購買物品所需的花費也越多，因此，像鑰匙之類的消耗品，可得要趁早買好才是。

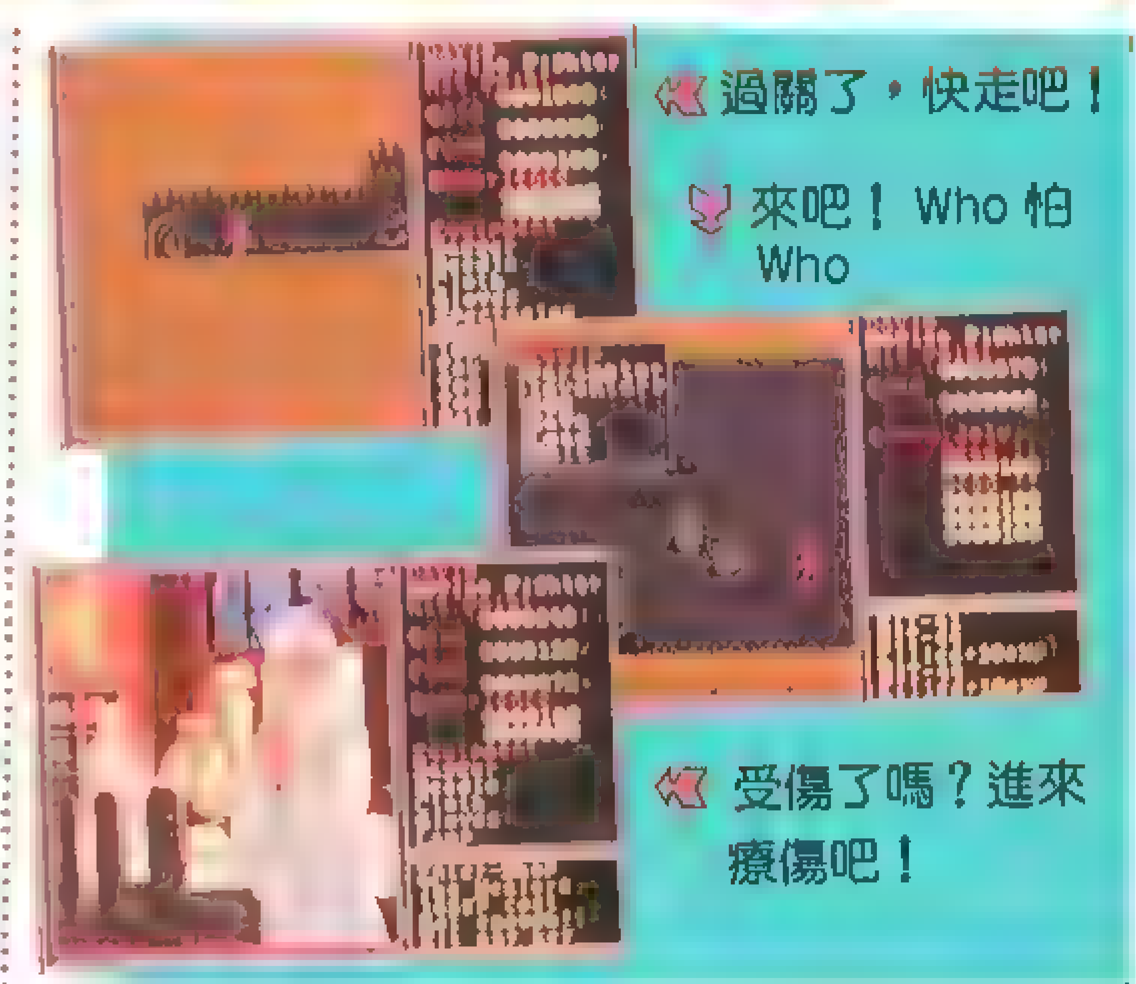
肆 盡可能的不要進行記錄（就是不要太常祭出 SAVE/LOAD 大法啦！）。一個人的人生是無法有第二次重新選擇的機會，雖然在 XANADU 的世界中不能要求完全不要進行記錄，但當您每進行一次記錄，就會減少一定額的金錢，所以要盡可能的不進行記錄，好好珍惜自己的生命吧！



進行遊戲的叮嚀…

第一次進入到 XANADU 世界的冒險者，首先要先決定自己的能力值。從國王的手中拿到一些食物及一把鑰匙之後，不要急著進入塔中送死，首先要在塔外累積經驗、增加所持錢數，等到拿到新的裝備，自己的戰鬥能力也提高到一定的程度之後，再進入塔中。而經驗值累積到了一定程度之後，就要到寺院中以獲得更高的等級，之後才能進入下一層的地下城。但是，越到下層的地下層，出現的魔物也會越強，因此是否要這麼早進入下一層地下層，完全就要靠您的判斷了。

總之，請不要忘記，結合能打倒敵人的技巧、壓制大地的野心、及克服困難和恐怖的勇氣，您才能在 XANADU 的世界中來去自如。在這世界中，尚有許多無法用言語表達出來的重要的祕密等著您去探索。


過關了，快走吧！

來吧！Who 怕 Who

受傷了嗎？進來療傷吧！

創世彈珠台

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS/WIN95	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
LINGO	松崗	十月中旬	

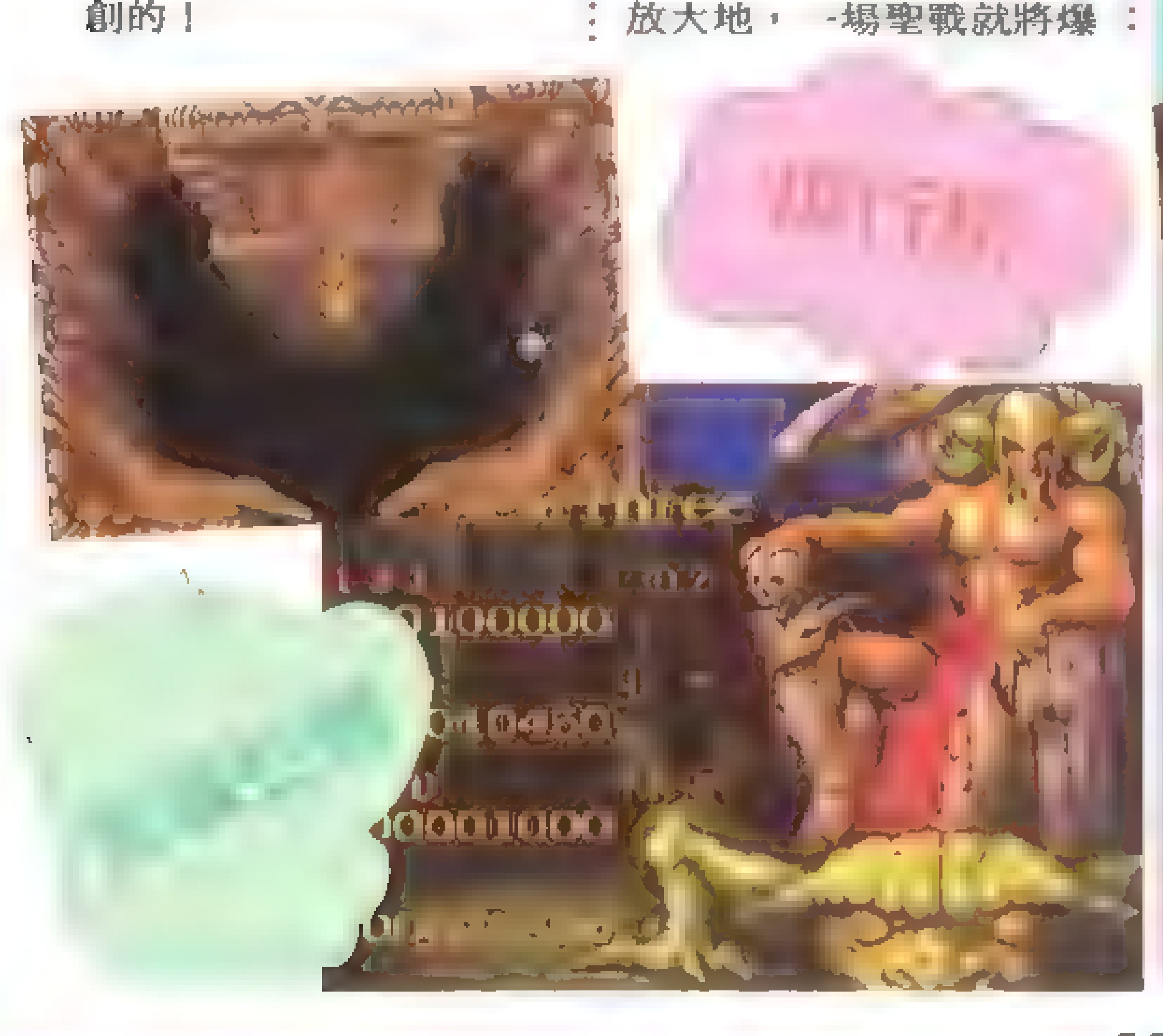


以拯救萬民為目的地彈珠台

對外國人來說，彈珠台不僅是一種娛樂，甚至還是一種傑出的運動，因此，其風行的程度時不在話下，而改編為電腦遊戲推出的數量也相當多，不過，從來未曾見過以角色扮演似的劇情，來進行整個遊戲的進行，而值得驕傲的是，由國人自製推出的這一款《創世彈珠台》，可說是全世界首創的！

故事背景發生在劃破時空之界的魔界，企圖吞食人界而使生靈塗炭開始，而人類的守護神－莉亞女神，為了拯救萬民於水深火熱之中，向魔王展開最後的抵抗，但卻不幸反遭其魔法而封印於水晶當中，為此，人們悲慟哀嚎，其念感動天地，使萬物同泣，創世之神特別在生命光球上賦予法力，賜給人類，藉以打倒魔神、釋放大地，一場聖戰就將爆發…。

進入遊戲之後，首先印象深刻的，當然是非常華麗、非常酷的畫面，在悠悠揚起的壯闊音樂中，刻在石碑上的歷史緩緩闡述，在接下生命光球的挑戰之後，首先映入眼簾的，則是擁有萬丈深淵的漆黑峽谷，面目猙獰的金鱗蛇，舞動著凶惡的獠牙，蜷著身子，向你展開一波又一波的攻擊，然後咬著你，進入詭譎多變的魔王大殿。





詭異的彈子台畫面

震撼的感官享受



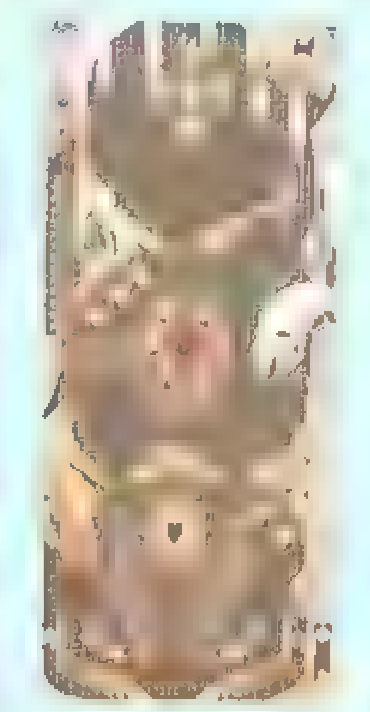

透過簡單的兩片「飛力巴（ Flip ）」，亮麗的光球將在三層畫面間來回穿梭，而在不同的房間處，可以看到各式各樣的妖魔來回巡邏，打中時，不僅會有精彩的小動畫，還會有逼真的音效，這些如鬼哭神號般的駭人氣氛，叫人不禁心跳加速，緊張萬分。

跟大型彈珠台類似，本遊戲也有「最後機會」的設計－當遊戲結束時，畫面上會出現與類似大型遊樂場的「拉霸」，此時在其中的三個框框裏，各有不同的小怪物，玩者必須拉下拉霸桿子，讓框框內的怪物轉輪進行旋轉，當轉輪靜止時，若框框裏的三隻小怪物相同的話，就可加一球並再進入遊戲畫面繼續玩。當然，在最後機會畫面結束後，會出現簽名留念的畫面，畫面中有三個簽名位子，玩者必須在分數方面下一番功夫且達到一定的標準，才有機會簽上您的名子。



選項畫面
最後機會
獎勵分數

入口關



進入主關前的一個舞台，深不見底有如置身於萬丈深淵，由頭目金鱗蛇守護主關入口處，此關由於無次數上的限制，玩者想要過關可說是輕而易舉。

入口關大門內的一個舞台，到處都是妖魔鬼怪、魑魅魍魎，有如鬼哭神嚎般的恐怖戰慄，讓人看了心驚膽跳，聽說兩位莉亞女神就是被囚禁於此關中的某處，玩者必須在充滿危機的環境中求生存和解救兩位受困人質。

火龍關



隱藏於火龍窟中的舞台，由頭目火龍把關，守護著被魔法冰封於水晶中的莉亞女神，若玩者想從火龍手中救出人質，必須面對如煉獄般酷熱的岩漿以及劇毒的紅蠍子，還有會吐出火球攻擊的火龍，這眞不是件容易的事。

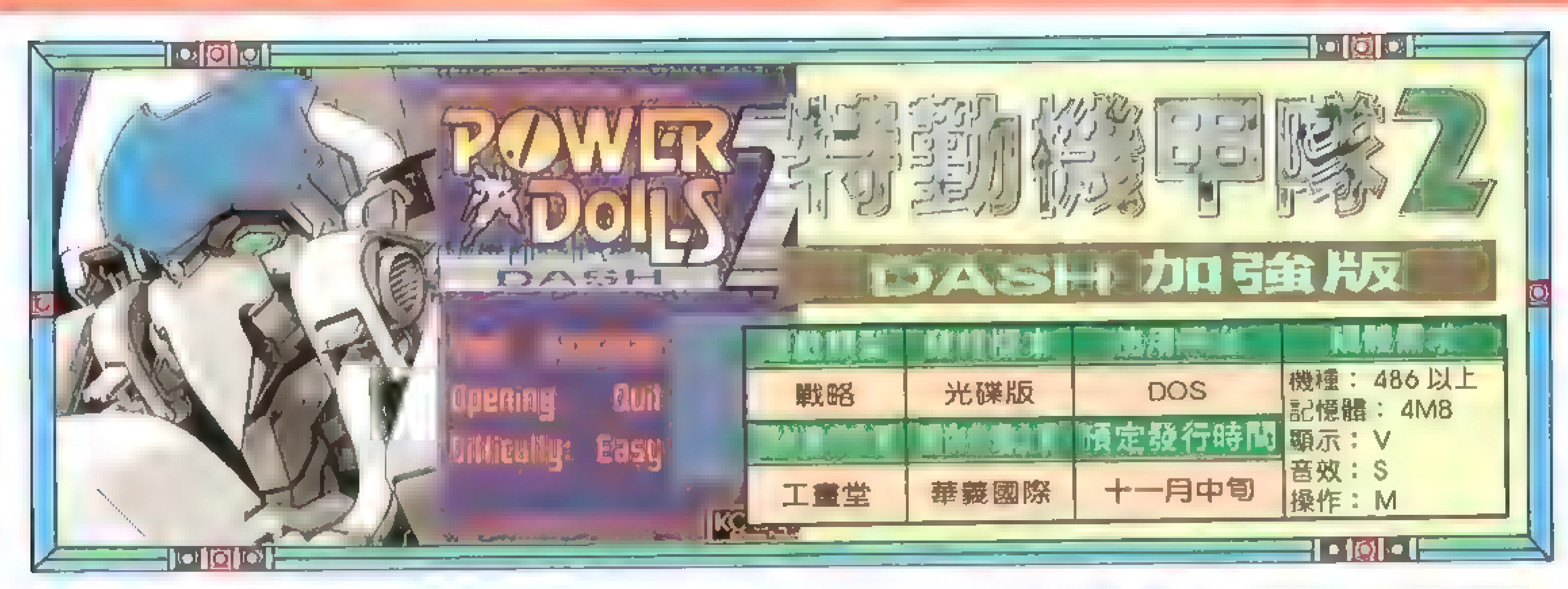
幽靈關



隱藏於幽靈骨窟中的舞台，遍地屍骨堆積如山，充滿恐怖詭異的氣氛，讓人簡直快窒息了，此關由頭目幽靈守護著另一位被魔法冰封於水晶中的莉亞女神，玩者想從幽靈手中救出人質，必須躲過他的魔法攻擊。



隱藏於主關某處的最終舞台，由主宰各關卡的幕後大頭目四面魔鎮守，玩者必須打敗火龍關、幽靈關和救出兩位莉亞女神，並找尋喚醒四面魔之關鍵才可進入終關，玩者若想得到最後的勝利，須借助兩位莉亞女神手中所發出的能量，和自己所操控的球配合，才有贏的機會。



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
[illegible]	[illegible]	預定發行時間	
工畫堂	華義國際	十一月中旬	

機甲風暴、襲捲而來

特勤機甲隊（POWER DOLLS）已經不止是一款電腦遊戲，因爲其影響力絕不僅僅在於那十幾吋的螢幕中，而是進入了許許多多愛好者的生活。正因如此，也使得特勤機甲隊在整個電腦遊戲的領域中，佔了一片屬於特勤機甲隊的世界。以台灣本地來說，「特勤機甲隊」在前年上市時就帶來了非常大的震撼，得到非常多玩家的喜愛，也讓這個機甲風從東洋吹進了臺灣。而去年的「特勤機甲隊 2」不僅延續前作的優點，更大幅改良使用介面、重繪所有隊員的造型、增加更多更新型的武器以及提升遊戲的難度，再再的改變與進步，都使戰略迷得到前所未有的高度滿足。

這一次日本工畫堂又推出一套特勤機甲隊的遊戲，但是這套遊戲並不是「特勤機甲隊 3」，因爲就遊戲的故事劇情以及操作介面和整個架構來看，應該說它是「特勤機甲隊 2」的外傳會比較合適，聽筆者這麼介紹玩家大概已經知道是怎麼回事了您！遊戲的主要結構取材自二代，再加以局部改良，雖然不是新的介面與架構，但絕對會讓您沉迷於遊戲中欲罷不能的喔！



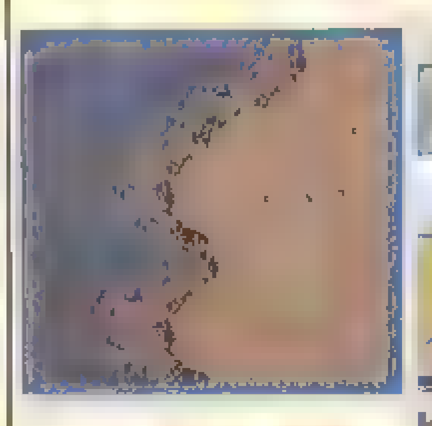
任務說明



戰場區域畫面

操作介面、延續二代

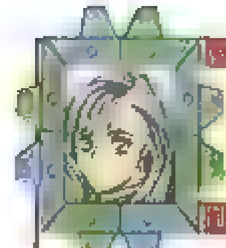
DASH 的故事背景，和二代是一樣的；玩家不知是否還記得 2 代裡在大魯恩橋上偷襲偵察「傑卡」的任務嗎？還有在布拉吉爾溪谷阻止敵軍大規模侵略「曼特寧咖啡」的任務？DASH 基本上可以說是延伸自 2 代中「傑卡」和「曼特寧咖啡」之間的副編故事。經過了上述的兩場戰爭，玩家在 DASH 中將進入歐斯多亞島的地下實驗坑道內，展開一場阻止吉亞士軍的超高速通信計劃之戰，這場戰役的過程相當緊張刺激，一定不會令玩家失望的。遊戲的介面雖然和 2 代一樣，但任務卻變得更加五花八門，有阻止敵人入侵機場的、有搶回研究資料的、也有協助我方師團撤退等任務，難度可以說是有一定的水準。而且既然 2 代的介面深得玩家喜愛，可說是設計得相當成功，若是隨便的更改反而可能吃力不討好。當然，對於從來沒有接觸過 2 代的玩家，也不必擔心操作上的難度，玩過一關之後您就會熟得像特勤機甲隊的隊長一般。



運輸部隊進入戰場



隊員狀況



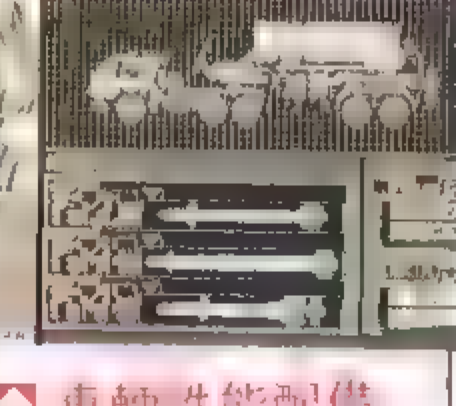
難易設定、隨心所欲

DASH 加強版和 2 代最大的不同就是每一個充滿期待的玩家心裡所共同關切的一難度問題。老實說，DASH 加強版的難度絕對不輸給 2 代，但是別因此而氣餒，以為玩 2 代時那種動不動就祭出密技的時光又要往日重現了，因為遊戲裡特別為初級的玩家增加了難度調整功能，如果您把難度調成 EASY，您將可以使用 DASH 故事中沒有出現的 X4S 裝甲以及它的專用武器，如果有玩過 2 代的玩家應該知道 X4S 的威力，它在故事後期才會出現，而在 DASH 中根本不會出場，但是如果設定難度為 EASY，它就會來助您一臂之力。如此一來，難度的控制上就可以更人性也更符合玩家的需求，對於懼怕難度的玩家也就會有任何困擾了，每個人都可以選擇自己喜歡的難易度來進行遊戲了。

DASH 在每一場戰役之前已經為每個隊員事先安排好全付武裝，玩家只需要把隊員安排於不同的小組中，馬上就可以上陣撕殺，不需再大費周章的挑來揀去了。除了不用再替隊員安排裝備外，一個全新的功能也可以替您省下不少時間，那就是「複製」。它可以幫您把某一個隊員身上的裝備，一模一樣的拷貝到另一個隊員身上，唯一的前提是那些裝備仍有剩餘，對於那些想要自己動手，但又怕重複更換裝備很麻煩的人來說，這無疑是一項福音，新添加的設計讓玩遊戲更順手。不過話說回來，在「特勤機甲隊」這套遊戲中，替隊員挑選武器裝備本來就是一大樂趣和特色之一，如果不讓您選了，那才叫無趣呢！您說是嗎？所以 DASH 中雖然已安排好裝備，但是您仍然可以根據個人的喜好為隊員重新選擇，如果您喜歡難度再高一點，儘管替隊員安排最少的武器！這樣您能從中獲得的樂趣絕非凡人能夠體會的。

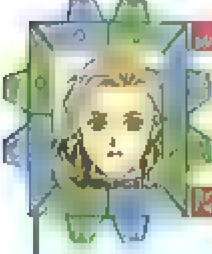


戰鬥隊伍資料



車輛性能配備

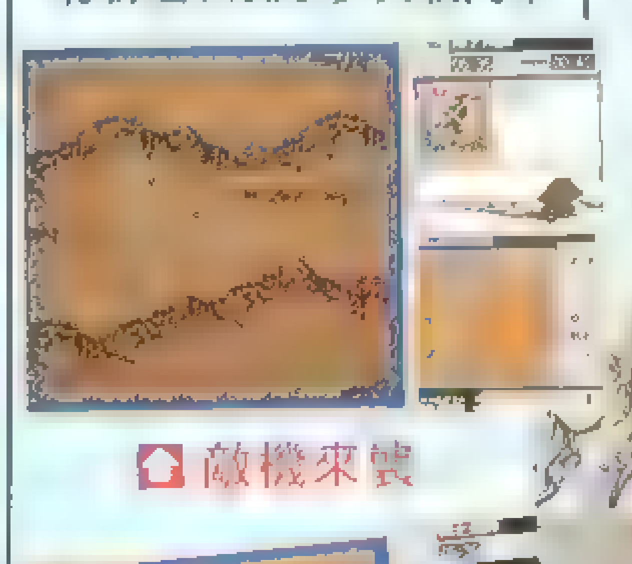
戰鬥畫面



新型武器、更添娛樂

遊戲和 2 代一樣有兩種模式可供選擇：選擇單一任務模式您將可從七個任務中隨便挑一個來闖關，成功與否當然是不會影響其他任務的執行。假如您選擇故事模式，那麼您就必須注意，其中有某些關數是您一定要完成的，如果失敗了下一關就會跳過，您就無法享受全數破關的高度成就感了。遊戲的難度雖然增加了，但是操作上卻變得非常簡易，肯定不會再讓玩家卻步。首先，不管您選的是故事模式或者是任務選擇，人物的身上都已經有了基本的裝備，只要您編好隊伍隨時可以上戰場，不再像 2 代一樣，隊員們都是空空如也，一切都要玩家來選擇。如果您還是喜歡由自己來安排當然沒問題，那麼新增加的複製指令您一定會喜歡，只要您替一個隊員選擇好機種與武器，您就可以把同樣的裝備複製給其他隊員，決對讓您玩得很輕鬆。

另外，DASH 中敵我雙方都有一些新增加的機種和武器，像歐姆尼軍有新式的 PCH50 運輸直升機、M103 拖曳式運輸車，還有新型的 GX16 對地車地雷。而吉市亞軍也有新型 M31C 步兵戰鬥車和 HA21T 小型直昇機，還有特殊裝備 SAX1 地對空導向飛彈、使得戰鬥更加精彩刺激、熱鬧可期。如果您對筆者的介紹感到有點莫名其妙的話，我想您是一定沒有玩過「特勤機甲隊」？這麼一個精彩絕倫的戰略遊戲，若您錯過的話實在太可惜了。



敵機來襲



機甲武器搭載配備

作戰地形圖



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
ABOGABO POWERS	華義國際	十一月下旬	音效：S 操作：M

詭秘懸疑奇情的…



氣氛相當陰暗

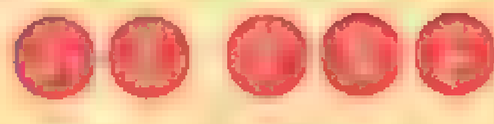
偵探遊戲在 PC GAME 的歷史上，是很早以前就存在的了，像是「福爾摩斯探案」、「警察故事系列」等等都是相當有名的大作，當然這些遊戲也都算是屬於相當正統的偵探故事。近年來的遊戲製造業在這部份的開發顯得比較不那麼熱衷，而這一類的偵探遊戲以日本方面設計研發得比較多，但幾乎都是不太正常的（一些有「色彩」的佔大多數），像甚麼「野野村病院」、「河源崎家之一族」等都是。而現在要爲來看倌介紹的這套 GAME－「黑之斷章－明探神日香」也可以歸爲另類的偵探遊戲，因爲遊戲中的主角也有那麼一點不太正常，不過不是那方面的不正常喔！可別想歪了！至於是哪裡不正常，就請耐心的往下瞧，讓筆者爲您細細道來吧！

咱們這套故事中的男主角涼崎聡，是一個擁有多重人格的精神分裂者，曾經因爲背負了殺人罪名，而在精神病院渡過了一段不太愉快的時光，雖然已經痊癒出院，但事實上到底怎麼樣才算是痊癒，我想連精神科的醫生也不敢打包票。所以，在遊戲中可能會出現一些不是很正常的事也就不足爲奇了，玩家如果遇到了也不用太大驚小怪了，這樣的伏筆爲遊戲安排了些許的變化，也讓玩家能體驗另一種遊戲的趣味。遊戲中整體的色調偏向晦暗的灰色調，或許這就是男主角眼中所看見的世界吧！我想遊戲這麼進行，一定有著某種程度的隱喻在。

現年 26 歲，在 18 歲時遠渡美國，但 20 歲時因爲殺人事件而遭起訴，可是本人欠缺明確的記憶，因此被診斷爲多重人格，所以只被判 2 年的精神醫療。之後，在診斷痊癒後返國，成立了涼崎偵探事務所，並且扶養了柏木明日香。但是現在的事務所是非法營業的。

現年 20 歲，擔任涼崎的助手， 14 歲時因爲某事件而失去雙親，從 16 歲到 20 歲之間被涼崎扶養。明日香對涼崎有一份複雜的感情，但涼崎卻認爲自己就是害死了明日香雙親的兇手，因此對明日香一直無法告白。





現年 20 歲的女子大學生，自父親那兒得到「梅索・多・拉普亞」套房一間。現在一個人生活，雖然很受到父親的疼愛，但確對家裡的抱持著相當不滿，屬行動派新女性。



現年 17 歲，是某名高中的 2 年級學生，因爲父親是有名的生理學家，長年和太太居住海外。現在和監護人兼家庭教師的清水　遙共同生活，是位個性開朗天真，但身材稍微過於纖瘦的少女。

想當偵探嗎？來此圓夢吧！

「黑之斷章－神探明日香」的故事是從一段充滿陰森氣氛、加上詭秘音樂的片頭介紹開始的。老實說，片頭的氣氛相當的低沉、有股山雨欲來之勢，故事的序述是有關某都市的公寓中，發生了奇怪的殺人事件，而咱們的男主角涼崎　聰剛好住在這棟公寓內，在好奇心的驅使下，他決定私底下調查這件案子。這既然是一套以偵探故事爲題材的遊戲，遊戲的目的當然就是找出誰是眞兇了，涼崎的身邊有一位漂亮的女助手柏木　明日香，她在 16 歲的時候由涼崎扶養，所以一直跟在他的身邊，他們倆人有一段非常錯綜複雜的關係，請允許筆者在此先賣個關子，待玩家到遊戲中在自行發掘吧！遊戲進行時，可愛美麗的助手明日香會替涼崎提供不少有用的情報，所以玩家要不時的和她多聊聊，才會得到許多有用的消息喔，這一點可千萬不能忘記唷！

遊戲的走向是很日式風格的，精緻的背景畫面配上細膩的人物造型，相信已經會吸引不少玩家的注意，更何況它又是一套…咳咳… H-GAME ，雖然筆者很不想說，怕有的人一看是 H 開頭的遊戲就敬而遠之，而對此遊戲的種種表現就此不理會，但是爲了玩家知的權力所以還是告之衆玩家們，因爲它是 H-GAME ，所以…未滿 18 歲的玩家只好請您自制一下。

雖然說是很日式風格的遊戲，但也並不是說隨便按按滑鼠就可以過關，在每一個畫面、每一個地方按下滑鼠，都有可能會有不同的訊息，例如在門鈴的位置按一下，畫面會有看一下或是按下去兩個選擇；又例如畫面出現一個人物，要跟他對話需要把游標移到他的嘴上再按一下，而點在他身上的其它地方可是會有不同反應的，所以玩家在下決定的時候就要好好的想一想囉！因爲遊戲中出現的訊息都相當的有關聯性而且都很重要，所以絕對不可粗心大意草率的亂按喔！

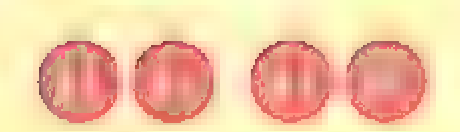


◎可愛的明日香

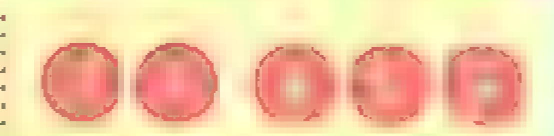
◎主角的家

◎[illegible]

瞧瞧遊戲中有那些角色吧！



是位專門販賣偏好物的貿易業者，現在是經營一家小貿易公司的年輕實業家，走遍美國、北歐各國、及亞洲等國家，專門以收集一些稀少但價値高的藝術品爲主要工作。言行舉動非常有禮貌，個性沉著。



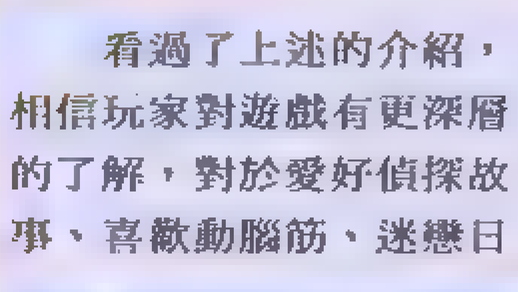
自以前開始就把涼崎當做對手的女性情報員，是位做事情非常有一套的情報員，但確只提供給自己看得順眼的人，情報費用有時會要求以發生關係來替代。年齡不詳，是位神出鬼沒不可思議的女人。



是柏木　明日香高中時代的同班同學，現年 20 歲的上班族，在「梅索・多・拉普亞」大樓中有一部份爲某製藥公司的宿舍，美樹以舍監的身份住在那裡，是位缺乏自我表現，而文靜的女姓。

現年 20 歲是位學生，同時兼任冬川　希的監護人及其家庭教師的女子大學生。有點同性戀傾向，對冬川　希抱有非常強烈的保護慾，外表堅強，但其實是位易受傷的女人。

看過了上述的介紹，相信玩家對遊戲有更深層的了解，對於愛好偵探故事、喜歡動腦筋、迷戀日本遊戲或是對某種畫面情有獨鍾的您，不管您是那一種的愛好者，黑之斷章都是你不能夠錯過的。



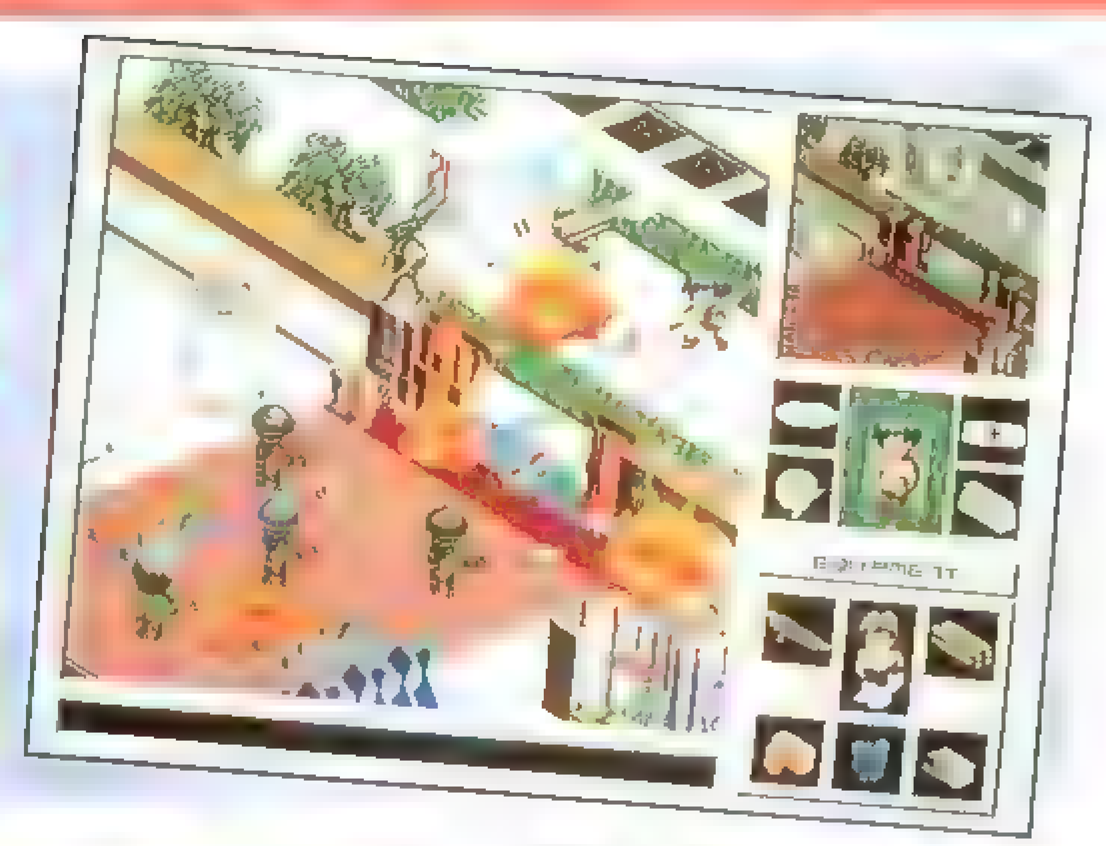


◎怎麼啦？需要幫忙嗎？

◎殘暴的壞人

2001特遣隊

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：SB
歡樂盒	歡樂盒	十一月中旬	操作：K/M



當紀元邁向第21世紀時

當歐洲共同體出現，亞洲也出現聯盟組織。最後地球形成一個經濟和平的整體，地球村的夢想即將實現，和平的時代就快要來臨了！而緊接而來的問題，應該是為了解決資源不足，開發新的資源、尋找新的生活空間吧！

1996 年 12 月生化科技高度發展的結果，隨之而來的是各式各樣的危機，地球科技研發中心的博士一唐．麥拉克博士，為此每天都作著同樣的惡夢。有一天，他搭著A國海軍編號CH-30D的直昇機前往太平洋的某個小島一朱帝亞。

終於，一行人在島上的深處叢林裡降落了。博士訝異於在叢林中居然有著一座超現代設備的科學研究中心，而進了研究中心後，更令人吃驚的則是







遊戲中的戰鬥畫面

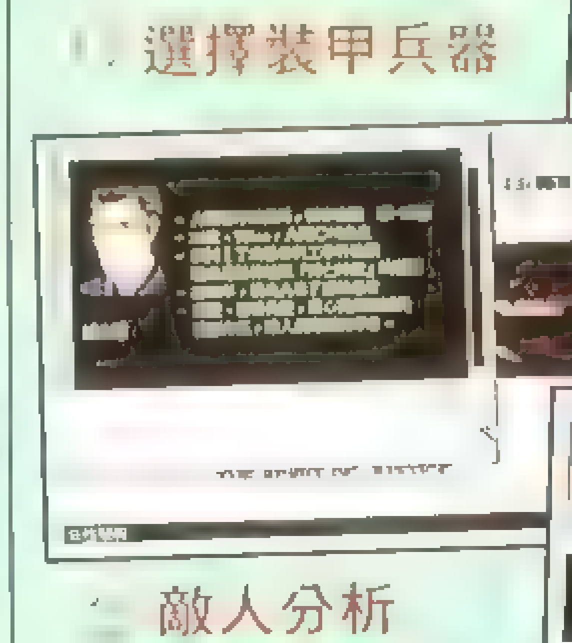
在金屬柵欄內數以百具的屍體。

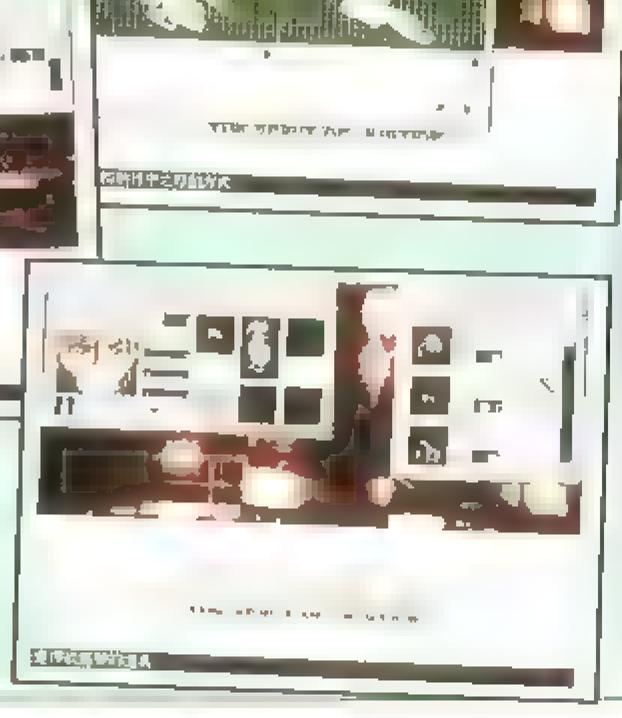
博士忍不住噁心的感覺，往外面衝了出去。過了不久，傑柔德中校找到了博士。他臉上的冷笑不見了，一手拿著一把制式手槍，毫不留情的對準了博士，砰！而中校的另外一隻手上，拿著一根試管，試管內放著一隻不知名的生物。

血性的恐怖行動

A國全國出現了大規模的集體恐怖活動！恐怖活動的對象不分人種、性別、職業、宗教、年齡…警方毫無線索可尋；恐怖份子的手法只能用『滅絕人寰』來形容。而恐怖份子本身無任何可遵循的類似的條件，徒使警方疲於奔命，毫無對策可行…連續的恐怖活動事件，使得人人自危，生活在極端恐怖的危機之中。以民主自由著稱的A國，連人民最基本的人權都無法保障了！

最後在 21 世紀開始的第一個年度裡，A國宣布了自聯邦政府成立以來的第一道的『戒嚴令』。宣布戒嚴以後，雷風厲行地進行掃蕩活動下，抓了一大堆恐怖份子。這些人的腦子裡，都有一種從來沒見過的新種生物，而這生物體內則寄生著可控制大腦活動的病毒…這生物會使宿主陷入一種瘋狂狀態，而成為毫無人性、嗜血生殘的恐怖份子。而這生物的散佈似乎是在有計劃性的陰謀之下進行著。為了對付這種陰謀活動，A國成立了一身負重任的 2001 特遣隊，奉命執行各項反暴任務，對抗數個國際恐怖組織…而你一雷特，達成任務是你的使命。





選擇裝甲兵器

敵人分析

裝備自己的武器及道具

階段任務的回合戰鬥
刻畫別緻的戰略遊戲

面對每個不同的任務，你必需採取不同的策略；行動前的任務指示及敵軍分析，可以協助你獲得重要的資訊。進入戰鬥之後，玩家有黑子先攻的特權；妥善運用不同兵種的特性、武器的效果、道具、支援、救護等，為求達成任務，即使是最後手段－自爆，也可以派上用場。

殲敵，自是戰鬥的主要目的，然而遭遇不同的任務狀況，你也必須立刻應變；有的恐部份子也會採用同歸於盡的策略，而有的則必須活捉以獲得對抗 AGF 病毒的方法，因此戰鬥不再只是瘋狂的殺戮而已，策劃並謹慎的調度特遣隊的兵員及裝備，才是獲勝的關鍵。經歷過任務的洗禮，玩家的能力方可不斷提昇，你可以生產並使用更具威力及效果的武器及裝甲，當然了，你的敵人也是一樣。



出擊！特遣隊成軍，

特遣隊成員

雷特

24 歲、176cm，出生地不明

前 A 國海軍陸戰隊「藍狐種子」成員

SAS 特種訓練二期結訓

棕髮、濃眉、個性隨和、不拘小節





步兵

砲兵



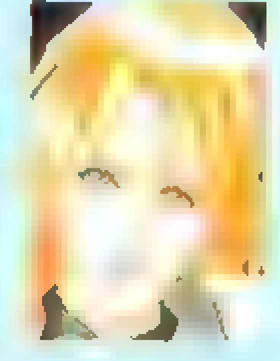
工兵



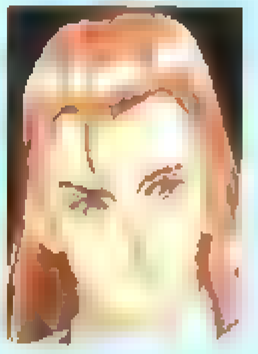
通訊兵



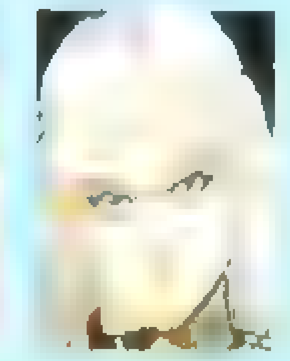
救護兵



炸彈處理部隊

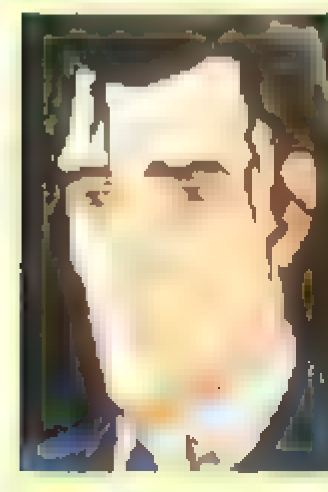


防彈部隊



特遣部隊

恐怖份子檔案



凱立浦　聯邦保安局
檔案編號 CM-113D

38 歲、191cm，A 國 C 州出生

前 MIT 武器材料工學科教授，現在是恐怖組織「死亡陣線」的頭目

2038 年，疑為 AGF 感染患者

黑髮、臉型方正，給人很剛毅的印象



克萊頓　聯邦保安局
檔案編號 CM-186C

40 歲、178cm，A 國 N 州出生

前任將軍醫院神經科主治醫生

2036 年，疑為 AGF 感染患者

臉型為雞蛋形；短髮、給人前科犯罪型的印象



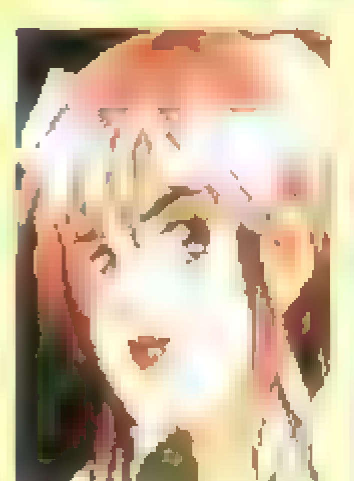
克勞德　聯邦保安局
檔案編號 CM-578

36 歲，173cm，A 國 L 城出生

前任 C 市國際機場保安警衛

2041 年，疑為 AGF 感染患者

帥氣十足的眼神，一蓬亂髮，臉頰有一道疤痕



艾莉珊　聯邦保安局
檔案編號 CM-33A

38 歲，175cm，N 國出生

女性解放運動聯盟的領袖

2045 年，疑為 AGF 感染患者

長髮披肩、濃眉、藍眼珠，典型大眼睛的美女



李諾　聯邦保安局
檔案編號 CM-5A

32 歲，185cm，國籍不詳

世界知名的恐怖組織－「恐怖輪盤」的第二把交椅

2037 年，疑為 AGF 感染患者

肌肉型的男子



洛伊　聯邦保安局
檔案編號 SP-1A

48 歲，180cm，S 州出生

前任 A 國聯邦保安局局長

一臉橫肉，細眼，令人感覺相當陰險的胖子

2047 年，疑為 AGF 感染患者

天使

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	磁片／光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：SB 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
JANIS	歡樂盒	十一月上旬	

ぷりんせすでんじゃあ

アドベンチャーゲーム

回溯到五百年前的往事了。在混沌未開的時代中、一個劍與魔法的世界裡，一個巨大的王國席捲了整個阿爾泰史塔大陸。但就在此時境內的王國突然從地圖上消失了蹤跡。爾後，不知何時起，便出現了有關王國繼承者的預言在四處流傳著。

14 歲少女的冒險之旅…



自懂事以來，每天從早到晚過著平靜的進修課業日子的少女「安美・都・拉斯布欽・蒙哥利歐・愛莉可妮」。有一天，其師父怪僧拉斯布欽這麼跟她說了「妳並不是我的孩子！『維多利亞・倍斯普奇・希可依琪・安美』這是妳眞正的名字！妳是現今已滅亡的古代王朝－「維多利亞皇室」血脈的正統繼承者，這才是妳的眞正身份。我已沒有什麼可以教妳的了！該是妳開始旅行冒險的時候了！」「位於半山腰的村莊裏，有過去維多利亞皇室侍者的子孫。妳一定去那裏找到侍者才可以前往『皇家之谷』。」怪僧在臨行這麼交代著。

肩負著復興古代王朝《維多利亞王國》責任的安美。依照著師父的指示，找到了皇家侍者的後裔－寶娘，並前往皇家之谷。然而，前方卻有種種的障礙等著安美，再加上關於維多利亞王朝仍有著許許多多不爲人知的秘密以及種種的傳說流傳在四方…。

因此，在旅程當中要找出四位曾服侍維多利亞王的精靈王以對付復活的魔神－阿利歐克以達到復興皇室的責任。

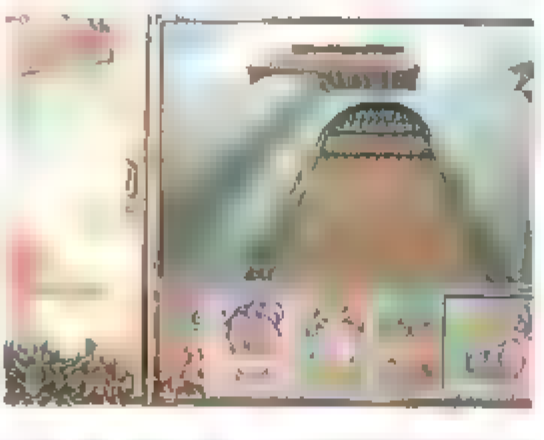
美目盼兮·巧笑倩兮—

遊戲的介面相當有創意，是以美少女的眼睛來表示『看』；美少女的嘴巴來表示『看』；一個腳的樣子來表示『移動』；美少女的眼睛來表示『物品』；一台電腦來表示『系統選項』。而『寶姬』就是安美公主對侍者的對話或要求。而且只要一鼠在手，即可完成整個遊戲。不過，若是您想用鍵盤的話，把滑鼠游標移離開選項區後，鍵盤即可正常運作。



另外物品選項上「安美的腰包袋」裏所顯示出的項目可表示使用者的身份。其中，「遊戲得分」是依據「普通電玩中少見的 CG 」決定，也就是所見圖檔數目上昇的比例數值。滿分 100 分，提高 1 分就得到一枚。即使遊戲結束積分仍會保留，所以下次再玩時數值可能不是零。即使已達 100 分，也請注意仍可能有「未知的 CG 程度」未達成。





呼喚風之精靈！
遊戲中特殊的介面設計

三分鐘測驗 ！

三分鐘測驗就是「H－限時考驗」。在畫面上以游標找出擺H姿勢女性的敏感地帶後，畫面上的「失魂量測計」便會上升。當量測計達到一定程度，就必須更改姿勢！如此反覆直到量測計達到最高點爲止。但時間限制三分鐘，能看到什麼狀態，視玩者的技術而定。如能選用特殊而適當的冒險方法則愈可能達到更高層次。

找尋傳說中的城堡
活潑的安美公主

而且，寶姬的衣服會隨著遊戲的進行而更換，例如寶姬的洋裝、侍者的衣服、和服、泳裝、僧侶的衣服、戰士的衣服、魔導士的衣服、遊人的衣服、結婚禮服、豪華的衣服…當然，最棒的還是那件只有聰明人才看得到的寶衣－“國王的新衣”！不過，這是18禁的遊戲…，未滿 18 歲的玩家，趕快長大吧！

非主流人物介紹

強努達克

每次出現必定伴隨著高頻率的笑聲。就像惡魔導士路克一樣的冷酷無情，波霸型的大姐頭，有騷動，就會去把場面弄得更亂。

德利卡·德先

德先公國的國王之女，本性開朗、親切、可愛的小女孩，最喜歡吃點心，珠算和簿記一級。也能使用商業語言。和安美相當合得來，正熱衷於製作「終極點心」。

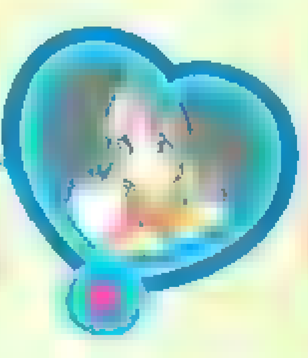
克洛

擁有健康的褐色膚色，是有著小惡魔微笑的大姐頭－強努達克的隨從，因爲自小就跟著強努達克，所以他的性格和強努達克幾乎相同。有著虐待狂和被虐待狂的傾向。



卡多莉奴·都·美迪兒

美迪兒皇室的皇女。性格陰沈，長於知謀、策略，爲得到男人不擇手段的女性。



道子·阿斯萊特

是信奉衆神的宗教國家阿斯萊特王國的皇女。對社交毫不關心，是個嫻淑大方的美女，然而，當遇到找喳吵架也會激動地加倍討回。



明美（皇家墓園的看守者）

代代祖先均看守位於皇家之谷的皇家墓園「聖櫃」的強悍女戰士。不論做什麼，都能看出擁有皇家血統繼承者的特殊能力。保管著財寶作爲日後復興皇室的資金。







遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	WIN/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
JAPAN HOME VIDEO	幸福鴨	十一月	音效：S 操作：M

小心！絕不要在午夜十二點玩此遊戲！

遊戲一開始您所聽到的背景音樂，將會令您非常驚慌，因爲它會讓您毛骨悚然，玩家們，請小心！不要在午夜十二點掉入夢的陷阱！進行遊戲時請在主目錄中選擇〝演出人員〞，玩家可以看到三位主角人物的簡介：女主角小田桐　舞，一位十八歲的清純少女，喜愛運動身手非常矯健，是學校體操校隊的主將，頭腦明晰身材姣好，連同性的女孩子都會情不自禁的被吸引，此外也是神秘靈異小說的愛好者；男主角是二十五歲的村田　徹，在電腦公司上班，目前獨身，因某天上班途中看到了小田桐　舞，她的身影從此就映到村田的腦海中，時時刻刻都忘不了；另一個人物是將這兩位主角帶到幻想世界中的重要人物，就是化名爲北條　登喜子的吉普賽算命師，她可是『春の夢』這個遊戲中不可或缺的靈魂人物喔！



別墅中的豪華吊燈

村田要入睡呢？

吉普賽命相館

〔這個世界盡無飄渺，唯有命相才是眞實〕，村田就是被這個廣告招牌所迷惑。進而產生生平第一次想要算命的念頭，盯著水晶球的老婆婆告訴村田「喔…喔…你似乎正爲了感情的事在煩惱呢？不是嗎！」此時的村田更加火大了，這個老巫婆可眞是隨便吶…居然自顧自的算起我的感情來了。緊接著又說「而且你和她連話都沒說過，你是在單戀吧！」這個時候的村田可眞的吃了一驚了。

「我這個老太婆啊、可是能夠預測未來的喔！」老婆婆自言自語的說道。村田好像迷失在老婆婆那不可思議的力量，於是拿出了他偷偷拍攝的小田桐　舞的照片。村田想了一下，把照片放在老婆婆的面前。老婆婆把照片拿在手上瀏覽一番。老婆婆說道：「喔…她可眞是一個非常可愛的女孩子吶！」。照片中有女孩穿著水手服及穿著芭蕾舞衣時的舞姿。村田說出了他的心聲：「她的名字叫做小田桐舞，今年十八歲，我是在她上學途中看到她自此對她一見鍾情，之後就一直想念著她。但是，我不善言詞所以我和她連一次都沒有交談過。」

老婆婆停了一下，看看村田，對著他說「你是想要把她據爲己有對吧！」村田嚇了一跳。「哈…哈…哈…說中你的心事了吧！」。村田心想那是不可能如願的呀。老婆婆再度看著水晶球說「實現那些不可能的願望，正是我這個老太婆的工作」。「眞…眞的可以實現嗎？」村田急忙的問老婆婆，而臉上露出奸詐笑容的老巫婆則帶著不安好心的語調說「如果你覺得我是在騙你的話，那麼、請你好…好的，仔細看著這個水晶球」。當村田專心的注意水晶球的時候，身體不自覺的逐漸變輕，慢慢的…慢慢的…村田整個人被水晶球吞噬了。啊…在水晶球的異空間漩渦中迴轉，許久之後，村田被重重的拋在一幢豪華別墅前。

神秘詭異的老婆婆

村田偷拍的照片

豪華別墅裡上演什麼好戲呢？

不知過了多久，村田被腦內一陣陣的痛楚激醒，覺得非常的懊惱。手撐著地面，站起來，看著整幢別墅全貌的村田喃喃自語「這裡、到底是什麼地方呀？」雖然心中無法確定是否該向前去，雙腳卻不聽使喚的就這樣一直朝著大門的玄關走過去。打開大門，竟然沒鎖，在沉靜的夜裏，迴盪在空氣中的門軸聲，傳到耳中令人心跳格外加速。當村田走入玄關的時候，掛在牆壁上的畫瞬間變成了老婆婆的影像。在沸悶的空氣中聽到她蒼老又恐怖的聲音…

「你還在磨蹭什麼，快一點進去啊！這間豪華別墅是我這個老太婆特地為你準備的。我會用我的念力把你日夜思念的小田桐　舞帶來這裡，我會如你所願的讓那個女孩子喜歡你，但是我的年紀大了，念力變的很弱…不過再給我一點時間我還是可以辦得到的，接下來就要靠你自己了。」

老婆婆講完之後又再度的變回了牆上的畫。此時的村田呆若木雞，不知如何是好！別墅、老婆婆、村田、念力…、小田桐…？這到底是怎麼一回事啊… !!! 這個時候，扮演村田的您該怎麼辦呢？在這重重的迷霧之中又有啥陰謀呢？您真的能如願的與意中人長相思守嗎？這些謎底只有靠您在遊戲中自行摸索了。



閣樓中有啥玄機呢？

玄關中的畫

他在想什麼？

畫怎麼變成老婆婆了

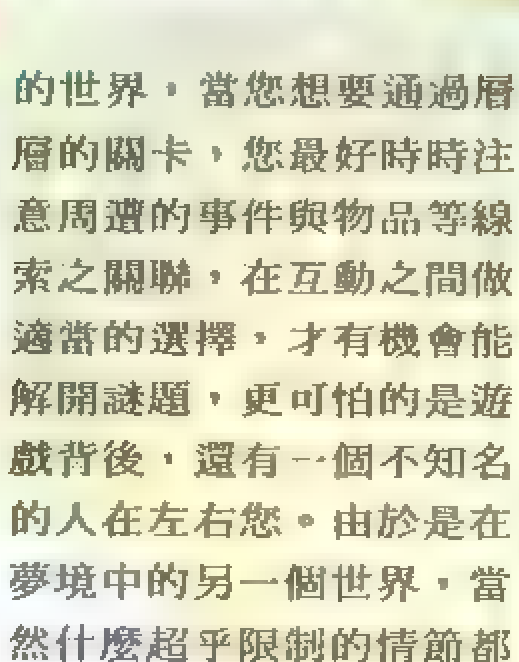
別急！好戲還在後頭呢！

這是一套完全黑色風味靈異怪奇的成人模擬冒險遊戲，所有在遊戲出現的人物、場景全部都是運用高速 3D 的 SGI 電腦，與電影『侏儸紀公園』所創造出來栩栩如生恐龍的電腦是相同的等級。在專業 AV 編劇及企劃之下創造了『春の夢』的女主角，一位十八歲的虛擬偶像（ Virtual Idol ）美少女－“小田桐　舞”，這位美少女在日本 Japan Home Video公司的強力宣傳之下，“小田桐　舞”竟然在遊戲迷的票選之下榮登日本十大人氣 AV 女優排行榜，成為日本同好的夢中情人。

玩家們在遊戲中將扮演村田的角色，為了一親“小田桐　舞”的芳澤，透過吉普賽命相館的算命老婆婆，進入了不可思議的世界，當您想要通過層層的關卡，您最好時時注意周遭的事件與物品等線索之關聯，在互動之間做適當的選擇，才有機會能解開謎題，更可怕的是遊戲背後，還有一個不知名的人在左右您。由於是在夢境中的另一個世界，當然什麼超乎限制的情節都可能發生啦！因為本遊戲是限制級的關係，筆者不方便在此做太露骨的描述，僅僅提到序幕中短短的情節，接下來的挑戰，還是讓年滿十八歲的成年讀者自己盡興去欣賞吧！不過再次叮嚀玩家，小心！請不要在午夜十二點玩『春の夢』這個遊戲！因為…好戲還在後頭！哈…哈…哈…



村田在偷看誰



小田桐舞的房間

Robot Commander

攻殼總司令

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	光碟版	WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：600KB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：S 操作：未定
熱帶魚工作室	熱帶魚工作室	未定	





立體 3D 模組的人物造型

電影情節般的動畫



遊戲中商店一景

在 7201～1101 年自稱 JO61 宇宙之子民，性格殘暴且侵略成性的『葛魯刮星人』（簡稱 GLG ）在得到教皇「榮耀之日已到來」命令下，陸續掠奪了 78 個先進星球…葛魯刮星人挾著龐大先進武力的星船艦隊群，在宇宙曆（宇宙爆炸起）7201 ～ 1212 年，於仙女星座與弱勢兵力的『星際星球聯合警察』的艦隊（簡稱 SSP ），在仙女星展開了一場天昏地暗的對決。

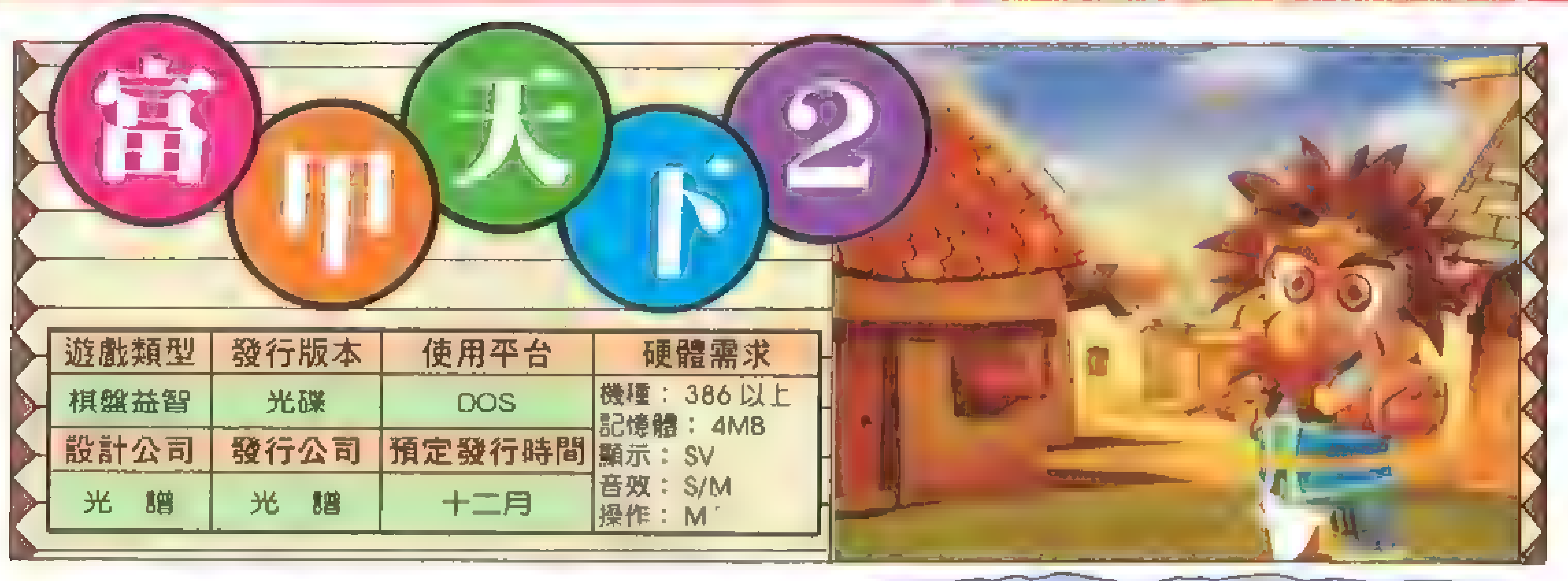
自從銀河聯合警察的『塔拉克 A-C 』投入戰場後，葛魯刮星人在數次戰役中節節敗退，但善於戰術＆計謀的葛魯刮星人在仙女星這場戰役中運用計謀，改裝艦隊中的主力艦『諾亞號』成爲空間炸彈（這是葛魯刮星人仍在實驗階段的空間炸彈，無法控制爆炸後果），爲了獲得勝力已經不擇手段了，連這項他們自己都無法控制的武器也能出來用，不僅如此還設計將剛被捕的『葛魯刮星人』反抗游擊隊頭目『明』催眠，成爲仙女星戰役中第 16 、9 、5 聯合艦隊的司令官，想密謀於仙女星戰役中一起將敵人最棘手的秘密兵器『塔拉克 A-C 』炸至遙遠的一地球。葛魯刮星人以先進的攻殼艦隊群，尋線追至地球，逃難到地球的星際星球聯合警察－塔拉克，能否順利的聯合地球各國軍隊進行反攻呢？

看過了遊戲的故事介紹！再來爲玩家們說明遊戲的進行方式：剛開始時會先來上一段作戰簡報，說明此次作戰的目的，並且建議您兵力的安排，再來就是到人力商店中選購兵力，接著重頭戲就上演囉！您可以準備進入遊戲中廝殺奮戰了。看過了筆者的介紹您是否對已經攻殼總司令充滿好奇了呢？請開始期待它的上市日期吧！



電影情節般的動畫

富甲天下 2



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
棋盤益智	光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/M 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光　譜	光　譜	十二月	

相信不健忘的玩家一定還記得，二年前曾經出現過一款大富翁融合戰略的益智遊戲「富甲天下」，當時曾風靡一時，而後此類遊戲就如雨後春筍一般比比皆是，由此可見這類遊戲深受玩家的青睞。因此「富甲天下 2」製作小組秉持著「富甲天下」的遊戲精神及趣味性，將遊戲內容中場景、人物、計謀及事件狀況大幅增加；並且在畫面上採用斜向 45 度視角，您看到的所有人物、場景等圖型均是由 3D 造型師、動畫師精心繪製，展現出活潑可愛、精緻柔美的畫風。

「富甲天下 2」是以時下最受歡迎的三國時代爲背景，將戰略遊戲結合大富翁的玩法而設計的益智類遊戲。雖然年代設定爲三國時代，爲了增加趣味性，遊戲中出現的地點、物品甚至於人物等都會與玩家認知中的『三國時代』不盡相同，就請玩家跳離歷史窠臼，以輕鬆趣味、幽默詼諧的態度顛覆這個戰亂不斷的年代。

本遊戲可由一至四人同時進行，分別扮演劉備、孫權、曹操或董卓，帶領數名文官、武將及士兵千名；攜帶文銀千兩出發，採取大富翁式的回合制，輪流進行遊戲。多餘的角色則由電腦控制，增加遊戲的刺激性。

當您經過敵人的城池時，需要支付過路費；亦可選擇向他宣戰（分爲「武將單挑」和「攻城戰」）。若不幸戰敗，就得要付雙倍的過路費啦！當您身上的現金不夠支付時，您的士兵會逃亡，投向敵人的懷抱；若士兵已完全叛逃而一個不剩時，手下的武將就只好背叛您而投靠敵方陣營。而當您身無分文且眾叛親離，會進入失敗畫面而結束遊戲。當您佔領所有的城池，或者其他對手均已一敗塗地；便是您完成了統一天下的大業，享受勝者的權利－觀賞勝利畫面了！



3D 造型的人頭圖像

設計人物時的各項草稿

「富甲天下 2 代」比一代增加了更多的特殊場景、人物及玩法，在特殊場景中有賭場、武器店、錦囊舖、徵兵處、山寨、聚賢莊、醫館、藏經閣、機關房。遊戲過程中出場武將高達 100 餘人，更不時會有千奇百怪的突發事件，豐富了遊戲的內容，並在行走的路徑上加入奇人異士及颱風巨石等特殊狀況。在玩法上除了維持上一代的精華外，本次加入城主的設定，即每一座城都可以指派一位文官或武將作爲城主，而城主會影響城池的人口及士兵的訓練。每座城中都可建造商店街、護城河、糧倉、練兵場、兵器庫、馬廄等以提升城池的屬性；在計謀方面，則增加爲 25 種可供您巧妙運用。

「富甲天下 2」預計於年底推出，相信是一款讓人期待的好遊戲。



三國時代的風雲人物之一　劉備



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作　M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ANJIN	華義國際	十二月上旬	

「Q女天使學園的和平，必須借助你的力量了！」高校生真由美等人在此等候你的援手。

距今一千兩百年前，日本光仁天皇眼見政風日壞，下令佛教僧侶整肅朝政，沒想到一群六根不淨、利慾薰心的僧衆居然趁機叛變了！日本國的朝政變得更加黯淡無光。直到794年（延曆　13年），一位QQ博士挺身而出，才終止了這段黑暗時期。爲了避免日後再有圖謀不軌的份子出現，QQ 博士設立了「Q女天使學園」，希望能爲國家培養出護衛朝政的人才，誰知道…

「Q女天使學園」剛成立時，學生們各自依喜好組成了各種社團，漸漸地各種名目的社團愈來愈多，QQ 博士看不過去，於是將社團縮減成「理學部」、「天文部」、「文化部」和「運動部」四個。894年（寬平5年）「天文部」武裝攻擊「文化部」，隨後「理學部」與「運動部」共組Q女自衛會攻下了「天文部」。1182　年（壽永元年）「天文部」東山再起，出兵攻打「理學部」。校園至此已淪爲戰場，不再是學習的殿堂。隔年Q女社團指導部憂心忡忡地提出勸告，四大社團終於願意和解，共同迎向安定期。

然而讀過歷史的人都知道：「天下合久必分、分久必合」，四個社團怎能滿足多變的少女心呢？學生們又開始組織新社團，「手工藝部」、「生物部」等社團就此誕生了，連原來的「天文部」也分裂出一個「新天文部」。社團一多，爭端又起，1914　年（大正3年）「手工藝部」和「生物部」發生了爭執，又挑起一連串的戰爭，從此就再也沒有和平的日子了！所以，玩家們的任務就是讓「Q女天使學園」這群娘子軍能和睦共處，請爲她們帶來和平吧！

「Q女天使學園」是日本 ANJIN 公司的力作，他們的特色是細膩的美術設計，相信沒有一個玩家會懷疑的。所以本遊戲絕對是場景美觀，戰鬥畫面精彩，而最重要的是，在這裡你可以號令一票最靚的女子軍團進行作戰（只是，連敵人都長得美美的，如果你是憐香惜玉型的聖人君子，那就…）。

Happy End

特技顯示表

這是一款回合戰鬥式遊戲，玩家主要是指揮以真由美等人爲主的「天文部」部員，運用謀畫策略的本事，來面對各個關卡的挑戰，值得注意的是，「Q女天使學園」的女子軍團在戰爭中所獲取的經驗值，累積到一定點數時，可以在戰後學習各種特技，包括游泳、瑜珈、飛行、狩獵、貓術等等。這些特技在日後的戰爭中，可是能發揮很大效果的，「Q女」的學園風暴，急待化解，對於喜好戰略遊戲的玩家來說，這是您不能錯過的遊戲。



瞧瞧有啥能力吧！

檢討大會開始囉！



快樂的結局畫面

黃泉之封印

獸鄉の守護者2



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
[illegible]	[illegible]	預定發行時間	
ANJIN	華義國際	十二月下旬	

「獸鄉的守護者」發行到現在也有一年的時間了，對它耐玩的戰鬥系統念念不忘的玩家們有福了，日本 ANJIN 公司為了回饋玩家們的熱情支持，這次特別推出第二代『黃泉之封印』，除了一貫美麗的視覺畫面外，還有深奧獨特的故事架構，比起第一代可以說是更具有致命吸引力喔！玩家們請小心囉！您可能準備挑燈夜戰通宵奮鬥！

↑戰鬥開始了！





↓狀態顯示

推陳出新、且看黃泉之封印

所謂的 RPG 遊戲，如若是故事情節陳爛、架構鬆散，怎麼交代得過去呢？玩家也不會喜歡這種粗製濫造的成品吧！相信「獸鄉的守護者」這一系列的作品，在這一的這部份，絕不會讓玩家失望的。玩家如果不太健忘的話，應該還記得獸鄉的守護者這是一款以人類和獸人共同生活的世界作為舞台的模擬 RPG。二代的故事，基本上仍延續前作，不過也可以當作獨立的故事來進行遊戲，所以沒玩過一代的玩家也不用擔心劇情方面會銜接不起來，而玩過一代的玩家更不可錯過黃泉之封印，它絕對會給您不同的感受，咱們就來瞧瞧獸鄉的守護者 2 有什麼長足的進步吧！

怎麼啦？



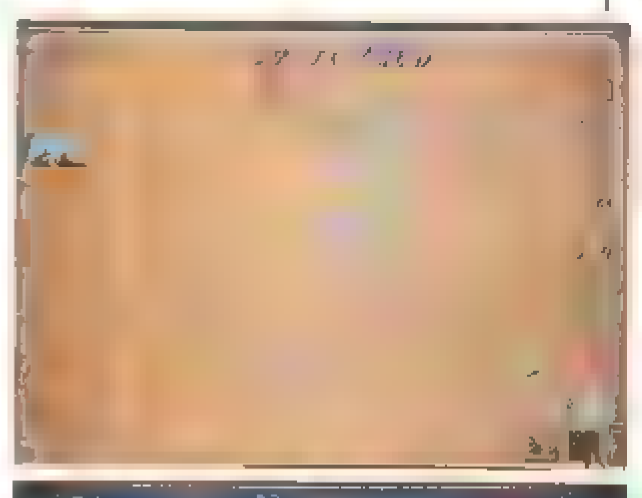
新挑戰等你來！

除了豐富的故事性，相信玩家應該還記得在一代中和敵人戰鬥時，偶有出現的精彩對話，這次在二代的設計中這一部份也被保留下來了，一定可以讓玩家享受到如同看漫畫一般的感覺。不僅如此，「獸鄉的守護者 2」這次還特別補強了有關於戰鬥的部份，保證讓你百玩不厭、大呼過癮哦！舉例來說，除了一代中人物變身的系統之外，這次在戰鬥的模擬上更有挑戰性了，玩家必須要更講求戰術的運用，才可在遊戲中攻無不克、戰無不勝，因為在黃泉之封印中敵人將會以各種不同的攻擊方式向你侵襲而來，千萬不要粗心大意，否則你將會屍骨無存、死無葬身之地的 GAME OVER 喔！

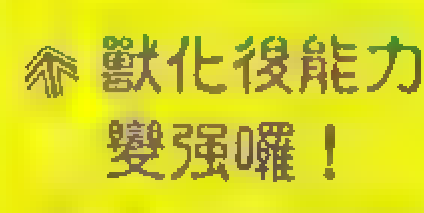


↑講述獸人的故事

「獸鄉的守護者 2～黃泉之封印」，有獨特的故事架構、華麗的視覺效果和一流的戰鬥系統，相信玩過一代的人一定會認同筆者的說法，而即將推出的二代更是夾雜一代的強勢旋風準備向你襲捲而來，這套可說是 RPG 遊戲中上上之選的作品，預定於十二月下旬上市，RPG 的愛好者敬請密切注意！







↑獸化後能力變強囉！

←獸人終結者

中原鏢局

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
泰騰	泰騰	十二月下旬	音效：S 操作：M



亂世中的正義之師

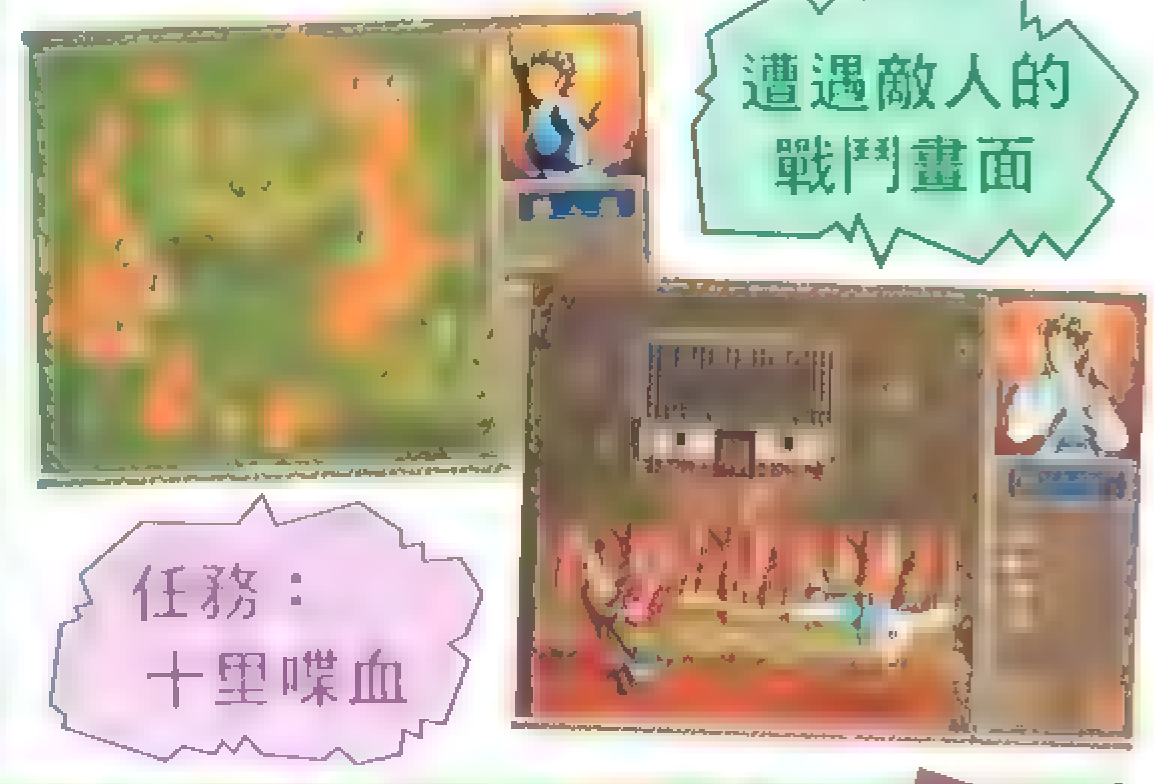
大明朝末年皇帝昏庸無能，朝綱凌亂。東廠奸宦勾心鬥角，朝中貪官橫行，迫害忠良以除異己。小人當道、處處盜賊林立、百姓民不聊生。此時原屬華山派長門嫡傳弟子的仇昊，為了幫助天下蒼生乃挺身而出，成立中原鏢局。為亂世中的百姓提供了一條安全、方便出外經商貨運送貨物的管道，且收費低廉頗受讚賞。

遊戲中，玩家必須利用手中現有的金錢來招募成員，以完成任務。由於每個人物的屬性、等級皆不同，招募價格也隨之變化。相對的玩家就必須花點腦筋去計算、衡量金錢數。出場的角色共有二十餘位，包括有戰士、劍士系、騎士系、軍師、氣功師、弓箭手…等系列，人物經驗值到達一定程度後，會自動轉職，即升級為更高等的角色。

每一趟任務完成都會有金額收入。至於多寡則視任務難易度而定，萬一任務失敗或貨物被劫，不但沒有收入還可能得賠上一大筆的金錢。所以玩家一定要在接受任務之前，徹底了解任務性質，才能依據任務的內容招募適當人選，順利將貨物運達目的地以完成任務。

整個遊戲共有數十個完全不同的地形及上百種的敵人，隨著主角等級愈高，地形、敵人也愈來愈複雜。某些關卡在破關之後會有一些特殊人物來詢問你是否願意讓他加入行列中。此時玩家得好好判斷一下該名人物的價位與能力是否相符，千萬不要來者不拒或貪小便宜。

敵人造型方面，每個關卡所遇到的敵人類型都不一樣。配合明朝末年特殊的歷史背景，流寇、錦衣衛…等全部登場。因為每個關卡的劇情都是獨立性的，所以地形方面設計者受限較小。玩家必須經歷山谷、黑暗洞穴、城鎮…等戰場，配合自己所招募的鏢師，盡情發揮各種戰略技巧。



遭遇敵人的戰鬥畫面

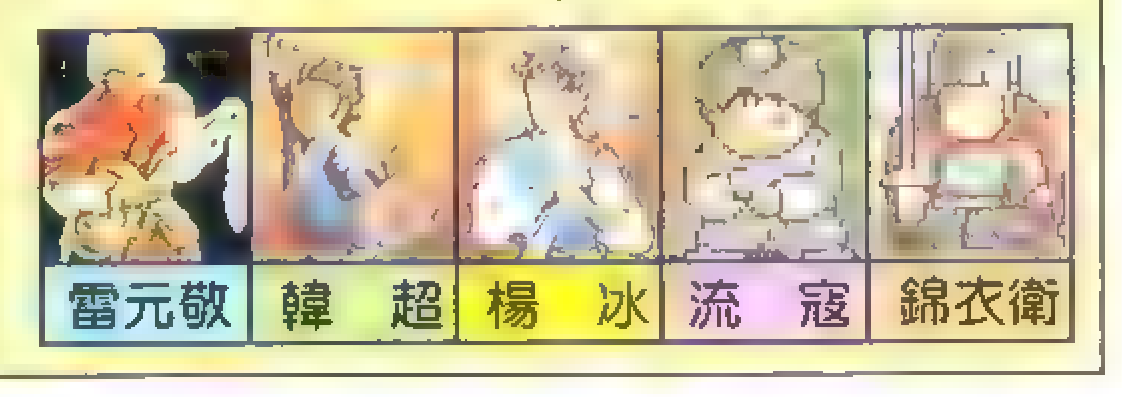
任務：十里喋血

不可輕忽的經營模式

這款遊戲除了戰略之外的另一個重點是經營模式，雖然玩家是個古道熱腸的大俠，目的是幫助百姓托運貨物，但另一個目標是將鏢局經營成天下第一鏢局。所以戰鬥中如何保護貨物是很重要的。因為一旦貨物遭受損失或貨物被劫，玩家信譽與金錢馬上就要受到影響，基於這個理由，在遊戲的戰略選單中加入撤退這一項功能，可以避免玩家全軍覆沒。遊戲依照玩家經營過程而產生不同的結局。因此建議玩家在沒有充份準備之前，千萬不要輕舉妄動。運鏢任務中，這些貨物就像基地，一定要好好保護。

由於高解析畫面是現在製作 GAME 的潮流。所以中原鏢局亦採色高解析度畫成。音樂方面除了片頭片尾曲之外，還有二十餘首的配樂，玩家可以在進行任務時欣賞到優美、輕鬆的曲調。

如果您的現實生活沒有辦法滿足您經營的理念，或是您渴望與古代江湖的各派高手過招，別猶豫了。中原鏢局將是您最好的選擇。



神龍快打

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS	機種：486 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：A/S 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
泰騰	泰騰	十月	

[illegible]

公元 2137 年地球發生有史以來最嚴重的核子爆炸事件，美國太空總署在大氣層中的防禦衛星誤裁定俄羅斯啓動核子武器，隨即五角大廈下令反擊，人類的文明在此衝擊中全部毀滅，接下來的幾十年，由於輻射污染的關係，人類基因突變，半人獸橫行於地面上，而眞正的人類只剩下少部份由伊爾博士率領躲在地下域中。

由於半人獸的攻擊性太強，普通人類根本無法與之抗衡，伊爾博士決定從某些早期人祖先基因中研發出較強的人種來消滅地面上的半人獸，研究報告中指出早期是人類中體格耐力最強健的種族只要加以組合，必定可以產生新人種來對抗半人獸。就在伊爾博士的實驗即將完成之際，他的助手葛雷斯卻殺害了博士奪取該計劃的全部基因，因爲葛雷斯想控制這批新人種以達到自己統治全世界的野心，他異想天開的不顧博士臨終前的警告，在人類基因中加入了恐龍的 DNA ，於是一場恐怖夢魘就此展開。

葛雷斯完全無法有效控制神龍的思想，它們嗜殺成性，不但把半人獸盡數消滅，就連地下域內的人類也不放過，於是地球反被神龍們控制由於神龍食量驚人，爲了爭奪食物往往自相殘殺在經歷無數次戰爭之後，於是決定由各種族推派代表參加武術博擊賽，誰是最後勝利者，便有權領導並分配食物，一場精采的快打博擊戰就此展開。

雅利安（Aryan）



每個角色有多種必殺技與氣功的設計。

印度神族，承係古印度的神秘瑜珈術，可任意變化自己的身體，使用武器是迴旋鏢必殺技是月光拳及旋風轉輪，其半月斬氣功威力驚人。

[illegible]



激光波使敵人遭電擊，瞬間不得動彈。

古希臘基因比一般神龍更顯得有書卷氣，在戰鬥時不論是爲了自己榮耀或族人的利益，都會全力以赴，必殺技是雷光波、迅光斬，氣功是激光波。

阿提拉（Attila）



擅長肉搏戰的阿提拉，使出狼牙疾風拳。

匈奴人野外求生的基因，在阿提拉身上顯緻無遺，敏捷度高是它的特色，最擅長用腳攻擊，必殺技是蒼狼拳、狼旋風腳，氣功是狼王氣波。

[illegible]

神龍快打這款遊戲是 640 × 480 高解析畫面之快打型遊戲，並配合 Mor-ph 變形功能來製造出特別視覺效果。遊戲捲軸十分流暢不因是高解析畫面而有延遲，遊戲場景高度、背景華麗，玩家可以在格鬥之餘欣賞並徜徉在此一幻想空間中，難易度的設計爲了顧及玩家的程度，特別設計了三級，讓新手也能樂在其中，音效和音樂與一般快打遊戲風格迴異非常值得一聽，沒有音效卡就太可惜了，如果您已經厭煩了一般的眞人、擬人快打遊戲請您務必要試一試這一套神龍快打享受一下由人變形成恐龍的刺激感。



女戰士的必殺技，大車輪。



選擇不同的龍族，會有不同的華麗招式。



鐵甲神兵

爲了鎮壓破壞和平大地的反安德拉份子，玩家必須操縱著剛研發完成的「阿蘇達卡」武裝戰鬥機械人投入這場戰役中，尋找出游擊隊基地加以摧毀。由於資金有限，玩家必須要藉由成任務來獲得賞金，用這筆有限的資金來擴充機器人的裝備，以及彈藥、油料的補充，藉以完成任務。在有限的彈藥、油料、裝甲限制中，玩家必須步步爲營、



如履薄冰的進行搜索，進而殲滅敵人，完成任務。

歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

X 革命

REVOLUTION X

在這一款強調"音樂就是武器"的射擊遊戲中，負責改版的 MIDWAY 小組，擁有許多將大型電玩改寫爲電腦遊戲的經驗，而在本次的作品中，很明顯的可以看出雖然畫面處理得不太出色，但在遊戲的流暢度上卻比以往更佳，配合動感的重金屬搖滾音樂，整體的移植表現更高了，在遊戲中玩家的武器不光是只有一般的槍枝而已，金銀



CD 、雷射 CD …等都是可利用的武器，遊戲並沒有限制要先執行哪一個關卡，玩家可自由選擇不同的順序進行。

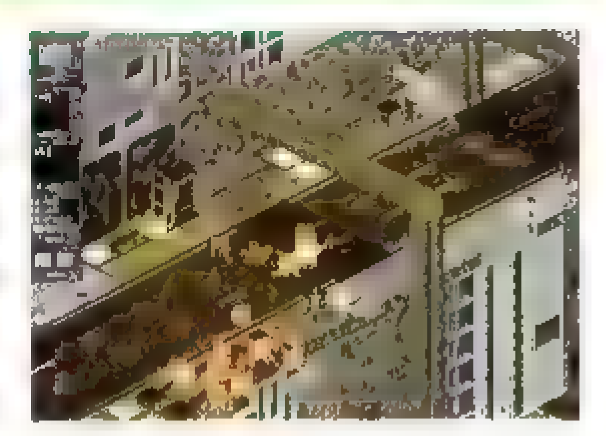
英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

雌雄總動員

GENDER WARS

西元 2165 年，女性漸漸地成爲各個階層的領導者，不甘就此屈服的男性自行成立新的教派，長久以來的不和最後終於一發不可收拾，大戰就此展開，雙方方的最終目的都是要將對方趕出地球表面。遊戲的進行方式跟極道梟雄類似，是人物可以升級的戰略遊戲，在出任務的過程中則變成即時戰鬥。任務的簡報是一大特色，除了以文字敘述



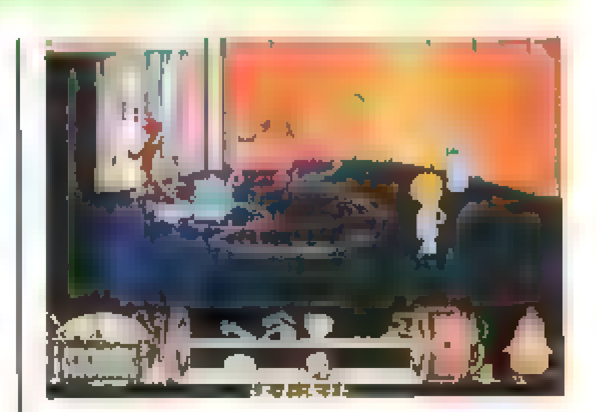
配上背景語音之外，任務的主要和次要目的都會特別指明出來，玩家可以很清楚的知道要做些什麼。

英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

富貴列車—亞摩斯紀事

故事背景延續著"日蝕"中的勇者艾力克斯的後代子孫—卡德姆發展，而玩家所扮演的卡德姆一心想要完成的並不是什麼救世濟民的英雄任務，而只是想幫忙牧師找回遺失的十字架而已，但卻因此捲進了一場國際祕密警察與大毒梟的對抗之中。遊戲開場劇情是以 3D 演出，爲了尋找這副黃金十字架，主角將會碰到很多一連串離奇的謀殺、綁架…等等事件，想要



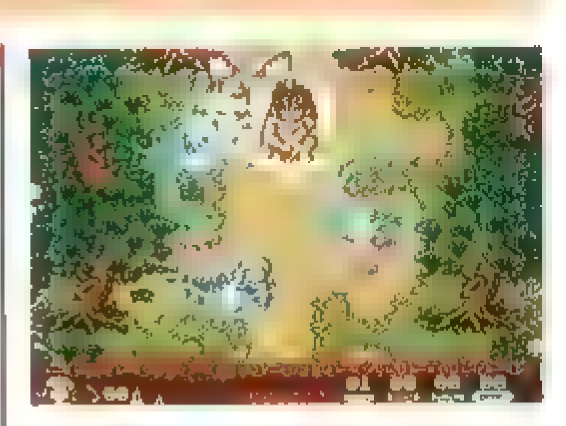
讓卡德姆安然的過關，沒有超人的想像力是很難辦到的，就要靠玩家去一一發掘嘍！

富峰群

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

小沙彌

在翠玉峰之上，有一座百年的古寺—空空寺，而寺中鎮寺之寶"玉如來"，因靈驗無比，故香火鼎盛，但卻也引來歹徒的覬覦。然而就在一個月黑風高的夜晚，虎頭山寨的寨主「邱刀餘」偷偷的潛入寺中，趁主持空海大師打瞌睡的時候，將玉如來盜走。次日主持忙飛雞傳書召回在外地的小沙彌並命其尋回鎮寺之寶！但此時，山寨主邱刀餘也命其軍師「巫于子」道



士施法控制森林中的大小動物不惜任何代價以阻擾小沙彌的前來，於是一場奪寶之戰就此展開。

傑克豆

- 記憶體：1MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：610元

基因大戰

GENE WARS

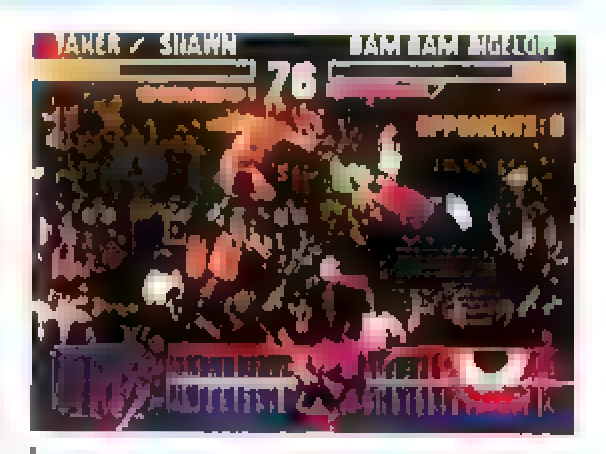


現在征服世界已經不是像以前那樣了，你在早晨睜眼起床，開始不停的殺死敵人，一直到了中午，停下來吃個午餐，也許還可以睡個午覺，然後再去開始一個流血的下午。在這款遊戲裏，你可以雇用專家去研究植物的生態以及在各個行星中的生物。你將更進一步了解生物的壽命和更多的資訊，遊戲一共十個層次，有三十個行星的生物可以重新培育，玩家可操縱四種不同身份的人有工程師、突擊隊員、植物學者、遺傳學者等，並提供連線功能，可以四個人一起玩喔！

憶弘
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟
- 售　價：1200元

瘋狂摔角

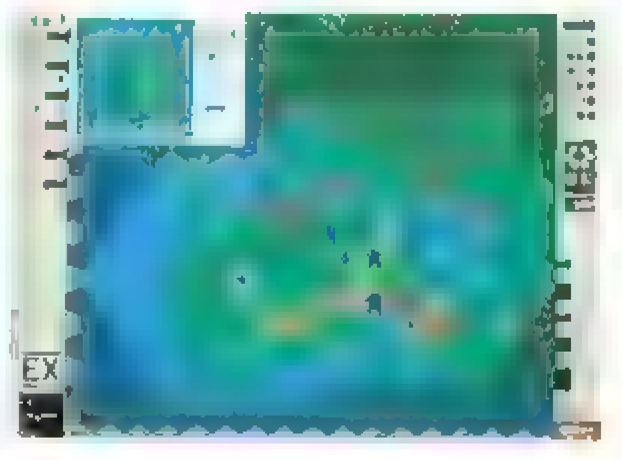
WRESTLE MANIA



以推出NBA JAM、真人快打系列而出名的 Midway 公司，最近推出的一套摔角遊戲，最多可支援到四人對戰，經由四人用的操作桿，以兩人一隊的方式在電腦螢幕上打群架，從台上打到台下，其中摔角台的大小連台下約四個螢幕大，玩家可以從十位選手中選一個上場對戰。可以用拳頭打，也可以用腳踢，更可以使用〝大絕招〞將敵人打得爬不起來，遊戲的音樂使用 FM 或 MIDI 與數位 MOD 的方式合用，再加上煽風點火播音員，可以讓玩家有如置身其中的感覺。

英特衛
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

現代大戰略 EX

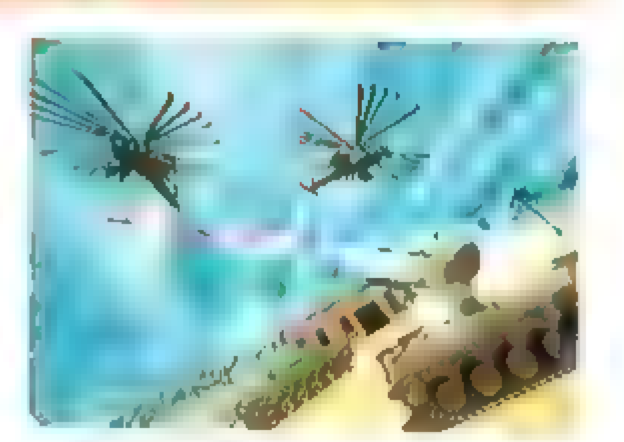


由DOS-V移植到PC上的大戰略遊戲。採用目前較罕見的「六角格式戰棋」畫面，以「回合制」進行，最多可提供五人同時共玩，十餘個任務地圖，每一地圖都有各自不同的難處，有地形上的限制、三面作戰或是被海、空軍夾擊…等等，此外令人喜愛的地圖編輯器依然健在，玩者可依喜好編輯自己的地圖。遊戲內將兵器分為海、陸、空三類，各類兵器軍會隨著生產國的不同而有差異。玩家必須在有限的資金調度內，設法去分配武器生產，才能打一場精采的戰役！

大宇
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：磁片版
- 售　價：540元

鐵甲神鷹

SEEK AND DESTROY



以直昇機射擊為主的遊戲，玩家率領著特種機動部隊，去一一完成北美洲防衛部所交付的任務，以及消滅敵人所有的核子武器裝備和設施。遊戲一共分為五大關，每一大關又分為四個不同的任務，每一小關都會有簡明的任務分析簡報，指引你在此次任務中最主要必須達成的目標，當然每一個任務都須有次要目標的配合，玩家在任務中除了要摧毀敵方建築物以外，還須要營救人質、進行偵搜任務、爆破敵方重要軍事設施以及盜走敵方的重要武器等等…。

精訊
- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 版　本：磁片/光碟版
- 售　價：490元

歡樂小旅鼠

Lemmings Paintball

與前作大不相同的槍戰小旅鼠，不論是在遊戲視角、操作方法、遊戲目的等方面都全部更新，所以可以說是一套以小旅鼠為人物的遊戲，以〝生存遊戲〞方式進行，分為四種不同的難度，每一個難度都有十數個關卡，所有的關卡都只有一個目的，就是將所有的旗子拿到手，玩家所控制的旅鼠依不同關卡的設定分別為一到四個，在途中可能會遇到各種陷阱、機關、或是壞旅鼠，當看到壞旅鼠就要趕緊開槍打牠，如果玩家先被打中，就算出局，另外在遊戲之中會有許多障礙，例如火炎、地雷以及死胡同等，玩家必須步步為營，以免造成全軍覆沒或是進退不得的情形，除了本身大量的圖型及音效之外，還附贈所有 2D 小旅鼠的 WIN95 版本，讓玩家可以一次享受多種旅鼠遊戲，帶來許多的樂趣。



松崗
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/U/M
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

循環燃燒

BURN:CYCLE

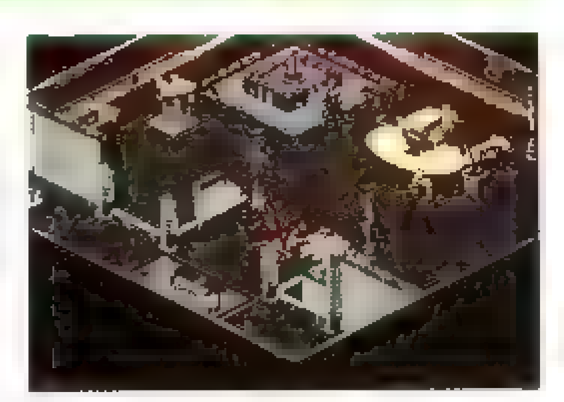


限時達成任務，否則去死吧！從一進入遊戲開始，厄運就一直跟著你，你的腦子裏莫名其妙地多了一個病毒，而且你還必須要在兩個小時之內就要找到解除的方法，否則就連怎麼死的都不知道，夠不公平吧！遊戲設定在公元 2063 年的未來世界，經由多達 100 段過場畫面的介紹，玩家可透過主角的眼睛來看看未來世界的環境，四處觀察一番，當遇到敵人時，也必須使出靈活的身手，將壞蛋一個個都解決掉，將環境清理一下，做到絕對的〝不留痕跡〟。

寶麗金
- 記憶體：8MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

十字軍─絕不後悔

CRUSADER NO REGRET



承襲了〝十字軍─義無反顧〞的風格，遊戲的內容仍然是在一關又一關的地圖上痛宰敵人及找尋出口。畫面採用 SVGA 640×480，製作得十分精細，在金屬的質感、背景的爆破畫面上都處理的十分不錯。再加上生動的語音音效，顯得十分突出。玩家可以在遊戲中聽到震撼的爆破聲、普通人的求饒聲、敵人及自己死前的慘叫聲等等，充滿了血腥暴力的氣氛。遊戲的環境採互動式，幾乎玩家看得到的都可以用武器摧毀，滿足您潛在的破壞慾望。

憶弘
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

亞理斯王物語

The Story of King Aress



王子復國的血淚故事。不同的人物將有不同的劇情變化，遊戲中多達一百五十名的角色，每個都有不同的屬性及特色，以及不同的職業與能力，隨著故事的持續推演，玩者也將控制人數越來越多的軍團，經由千奇百怪的變化使每個人的能力提升，一百人以上的超級戰爭場面時而可見，玩者們可以組合三百種以上的劍、槍、弓、以及七十種以上的魔法等各式各樣武器展開戰鬥、攻擊，在具臨場感的音響效果和場景中享受千變萬化的戰鬥樂趣。

松崗
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：650元

生化情人

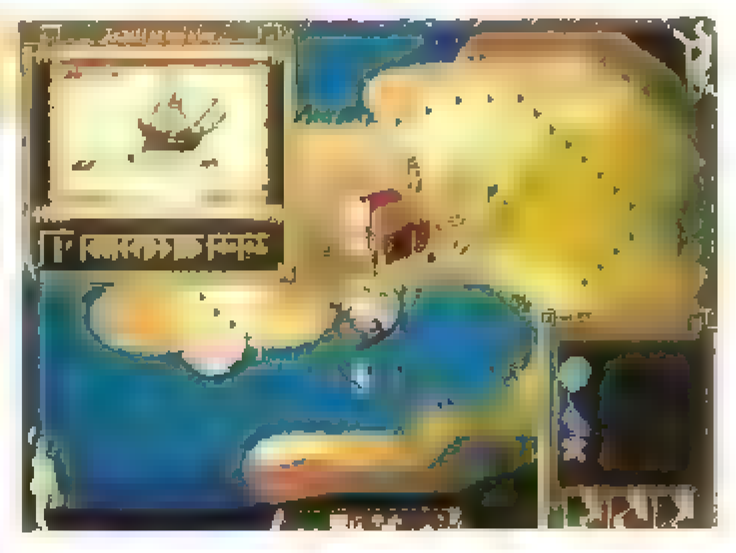


如果在我們平常生活中，出現了一位既溫柔、又體貼的女生化人，那會是如何的一種情況？在已經沒有什麼不可能的二十世紀末，這一款遊戲將一圓人類與生化人相處的夢想。玩家扮演一個鄉下窮貴族─『塞拉斯．德卡』，為了要調查祖父的死因，單槍匹馬的來到倫敦。隨著愈來愈多的疑問，一個個美豔動人的女配角也隨之出現。使率領這些娘子軍開著機甲戰車進攻大宅，真相大白之後，結局就如同童話故事般─公主和王子過著幸福快樂的日子了。

歡樂盒
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：文字冒險
- 版　本：磁片/光碟版
- 售　價：540元

工人物語 II

SETTLERS II



還記得那群任勞任怨但又活潑生動的小工人嗎？現在他們又回來囉！和以前一樣，一開始你必須尋找一塊合適的地去建城堡，然後在領地規劃運輸網路並建築各式建築物之後，然後，你就可以看到一群可愛的小工人從小屋裏走出來，開始各司其職地去做他們的事情，鐵鎚工人叮叮咚咚地打造工具、獵人到處穿梭地找尋獵物，整個畫面呈現出的活潑與生動，再加上數位音效的配合，是這套遊戲真正讓人覺得有趣之處。基本上，二代的遊戲方式與前作並無太大的相異之處，畫面解析度則由一代之 640×480 提昇至 1280 × 1024 的高解析度，而一代即採用的 ICON 圖像，二代中則繪製得更加精細，所有的物品、選項，皆有一可愛的代表圖案，在圖表、訊息顯示部份，二代則使用了視窗方式。除此之外，還增加了攝影機功能，可監視房舍建造進度，物資運送路線或兵士的戰鬥現況呢！

未定
- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G/M
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

百慕達

BERMUDA SYNDRONE



是一套 for Windows 的動作遊戲，在 640x480的解析度下，人物的動作頗爲流暢，遊戲的進行方式與"波斯王子"類似，玩家必須不斷地撿拾物品解謎或攻擊敵人，才能完成任務。整個遊戲由四個世界構成，分別爲恐龍世界、水底世界、洞窟世界和廢城世界。玩家所控制的主角一傑克擁有許多優點：英俊、勇敢而且足智多謀，爲了女主角不惜身涉險境，簡直是個十全十美的男性表率，喜歡動作遊戲的玩家，不妨來試試這套"英雄救美人"的遊戲。

博德曼

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：900元

機甲雄風

4T-ROBOTS



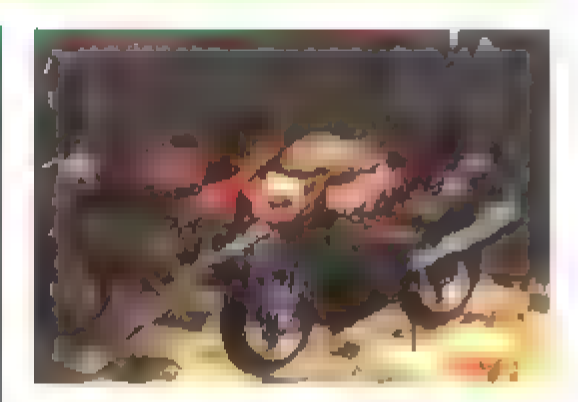
在這款遊戲中，玩家扮演的是"和平地球議會"爲了反擊野心家而組織的"和平聯軍"，玩家所操控的機器人隨著劇情演變在全球各地往來征戰。遊戲中的劇情安排相當嚴謹，每場戰役都有不同的故事和任務，而且有數十款的機械人可供玩家驅策，每款兵器。武器都可以在遊戲的資料室中查詢，讓玩家在進行遊戲時，可以更明瞭各個物種的特性，而遊戲中所有的角色在個性上都有極佳的詮譯，玩家可以體會各個人物的性情，藉以更能融入遊戲的世界中。

微波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

狂飆飛車

ROAD RASH



有始以來最刺激的摩托車極速競賽。它將帶給你完全窒息的刺激感受，在你的 WIN95 上爆發最強力的震撼。遊戲提供連線作戰的功能，最多可以八人一起在網路上競賽，或者是兩個人直接用 MODEM 也可以玩，遊戲一共有五個大關，每個大關各有五個小關，玩家在路上必須使出一些不是很合法的手法去贏得比賽，例如對於嚴重威脅你領先地位的對手，可以拿東西打他、用腳去踹他、或者你也可以去撞一下看看，反正什麼手段都去試試就沒錯了。

憶弘

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：990元

英雄傳說 I

Dragon Slayer

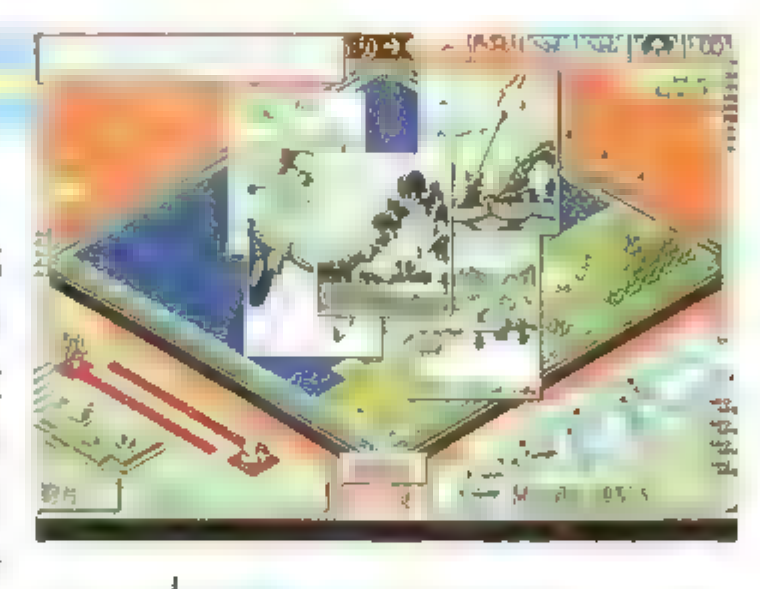


日本遊戲界的超級巨作一英雄傳說系列登場了。首先和大家見面的是第一部一王子復仇記，從第一章王子旅行開始，一直到最後一章妖光的塔，總共分成五章，採傳統日式 RPG 的方式進行，戰鬥方式是採勇者鬥惡龍式，主角正面面對敵人。選單式的指令簡單明瞭，即使是初學者都可以輕易地上手，並提供自動戰鬥模式，只要先設定好主角們的行動方式，就可以完全交給電腦負責就好了。不要再猶豫了，趕快加入這個英雄的世界吧！

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

2601 帝國聯合艦隊



日本因轟炸珍珠港這項錯誤的軍事決策，造成了日本戰敗的主因，而導致最後幾乎亡國的命運，如果你是當年的日本海軍總司令山本五十六，你該怎麼進行這項最後註定會失敗的行動呢？以第二次世界大戰太平洋戰爭爲舞台的戰略遊戲，提供了近十餘個著名的海上戰役做爲戰鬥的背景，戰爭的進行是屬於目前最流行的即時戰鬥，當玩家一進入戰場之後，必須立刻規劃艦隊的航行路線、艦隊的陣形、偵搜的範圍等，因爲時間會隨著遊戲的進行不停地流逝。必要時還必須指派艦隊上的機群升空警戒，以確保艦隊的航行安全，而其中登場的武器都是曾名噪一時的兵器，像在船艦方面有著名的航空母艦赤城、加賀…；戰艦有武藏、大和等，在空軍方面則是以二次世界大戰中堪稱最強的零式戰鬥機系列，這些武器會陸續地登場，而且最大的特點是部隊的經驗値會隨著參戰次數而增加，讓你的部隊有新手及專家級的分別，增加遊戲的變化性。

仕積

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元



PANDA
非洲探險II
即將上市
敬請期待
PC 史上第一套支援
數據機 MODEM 連線
的大富翁棋盤式遊戲
土人也瘋狂 今夏消暑的遊戲
讓您瘋狂一夏
想體驗生深入阿瑪那王寶藏的墓穴奪寶，將會多麼的驚險刺激嗎？
想體驗讓所有對手破產，當上非洲大富翁的感覺，是如何的過癮嗎？
想知道在大富翁棋盤式的遊戲中，如何享受RPG的樂趣嗎？
想知道遇到非洲猛獸時，如何用子彈射擊嗎？
想體驗有多少種職業，可讓您升級、轉職？
想了解有多少法術、道具可任意使用嗎？
可以當非洲大富翁
也可當探險的奪寶者
集合大富翁
與探險二合一
一套遊戲 雙重享受
絕非一般大富翁所能媲擬
哎呀！獅子大開口，拿破輪遭殃了！
小心老虎來了，趙子龍趕緊開槍射擊！
777的賭場遊戲，賭一賭碰碰運氣！
看黃飛鴻施展變身術，把小魔女變成豬了！
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393


PANDA
FIRE WIND
火線大風爆
火線在動員 風爆大行動
盡你所能，終結一切！
三種戰機供玩家選擇
多種不同的武器和裝備
WEAPON SHOP
可兩人同時進行遊戲
各式各樣效果不同的武器和裝備
超大型的守關頭目
三種不同戰機可供選擇


Abogado Powers
パースペクティウ・
モダンホラー
Esの方程式
Wo Es war, soll Ich werden
エスの方程式



代理發行
第3波文化事業股份有限公司 台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:7151950 台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467



they don't finish at all
任務仍未完成
COMMAND & CONQUER
RED ALERT
Westwood



	歌騰火鳥 2	THRUSTMASTER FLCS	Microsoft Sidewinder 3D Pro	CH Products Flight Stick Pro
按鍵與按鍵總個數	13	6	9	4
八方向可程式化苦力帽	Yes	Yes	NO	NO
對飛行模擬及一般遊戲的支援	Yes	Yes	Yes	Yes
內建節流閥	Yes	NO	Yes	Yes
內建可程式化全武器控制	Yes	NO	NO	NO
握把張力調整	Yes	NO	NO	NO
複合鍵設定	Yes	Yes	N/A	N/A
兼顧商品網路與舒適性	Yes	NO	Yes	NO
按鍵「Press & Release」功能	Yes	Yes	NO	NO
內附暢銷遊戲之設定值	Yes	Yes	N/A	N/A
一年完全保固	Yes	Yes	Yes	Yes
簡易「Drag & Drop」軟體按鍵程式設定	Yes	NO	N/A	N/A
支援Windows與Windows 95的程式與設定	Yes	Yes	N/A	N/A
切換模擬功能	Yes	Yes	NO	NO


三國志
孔明傳
KOEI
for Windows
第三波台北、台中、高雄門市暨
全省電腦門市店及書局均售


ARTDINK
HR2
THE Simulator
帶您超越巔峰、挑戰世界紀錄！
地震、建材及有點人性化的機器人
第三波台北、台中、高雄門市暨
全省電腦門市店及書局均售
FILE
CUT OFF



(中文版)
獵殺潛航
即將上市了！
代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司



megarace 2

藍迪尼又回來了，他將以全新的面貌呈現在各位的面前
請各位參賽者，扣好你的安全帶，進入我們為你精心設計的駕駛座中，準備開始一連串的驚叫吧！

產品特色

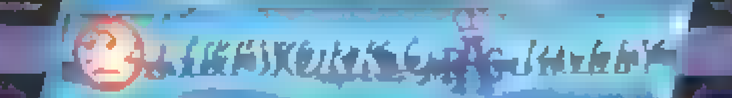
*SVGA完全顯示，讓你享受更精彩的視覺效果

*全新的跑車及3D立體跑道，讓你有疾駛奔馳的快感

*2片光碟大量動畫及藍迪尼精彩的賽程脫口秀令你捧腹大笑

代理發行／生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:7151950
台中分公司/台中市西屯路[illegible] TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正[illegible]路18號10F TEL:(07)2254666 FAX:2264999
BBS:(北區)(02)7100264 (南區)(07)2254666






新機甲爭霸戰：
傭兵啟示錄
出征的唯一理由$錢!錢!錢!
ACTIVISION
FASA
MEDIA MASTER
米利亞多媒體
產品銷售聯盟
米利亞® 是憶弘國際有限公司的註冊商標
憶弘國際有限公司
業務專線：(02)917-9018 Fax：(02)914-2320 http://www.mmi.com.tw
郵政劃撥帳號：18368560 帳戶：憶弘國際有限公司


請您切注意上市日期
超時空英雄傳說
復仇魔神
新型 戰略RPG
新增特色
8.新增法術效果
6.全新戰鬥系統
原有特色
3.完全支援滑鼠
5.高低差與方向攻擊
宇峻UNICORN繼"超時空英雄傳說"又一傾力之作
誠徵
1.3d動畫人員(熟3D STUDIO)
2.WINDOWS 程式設計師
宇峻科技股份有限公司
http://www.home.fancy.com.tw/
e-mail:johnny@ms1.hinet.net

絕地戰士

TOTAL MAYHEM

遊戲特色

一、去除孤軍一人行動，同時可操控 8 個絕地戰士

二、可調整三種自我攻擊AI，配合戰地需求

三、5 種強度變化，包括5 種武器及 30 種致命敵人

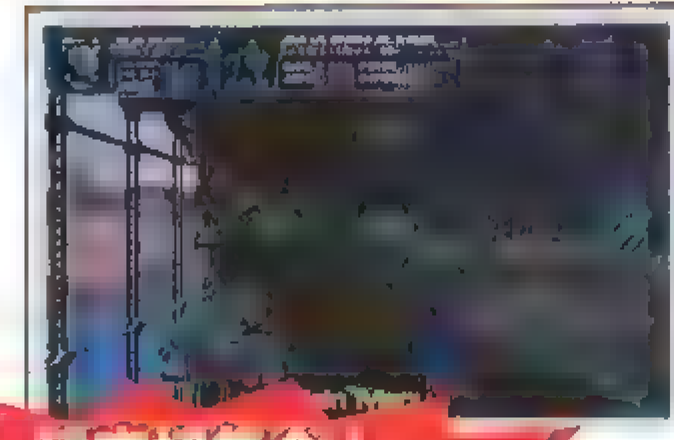
四、主角可有5 種等級升級制

五、圖形操作介面及 WIN3.1/WIN95 遊戲平台，簡單上手

六、提供IPX、MODEM、Internet 超強 8 人連線對戰—







玩家招集令！

即日起寄遊戲內附回函



彩虹高科技股份有限公司

台北市忠孝東路二段88號5樓之2

TEL:(02)356-9166

FAX:(02)391-2484

彩虹5週年瘋狂行動

11月2日客戶維護中心 亮麗登場

嗯！這麼氣派的排場，不紅也莫法度！





這麼親切的彩虹，真是太感動了

提供300名會員名額成爲“玩家一族”
並享有新舊遊戲……玩到爽爲止！

這麼精采的卡司，不怕你不玩就怕你玩不完

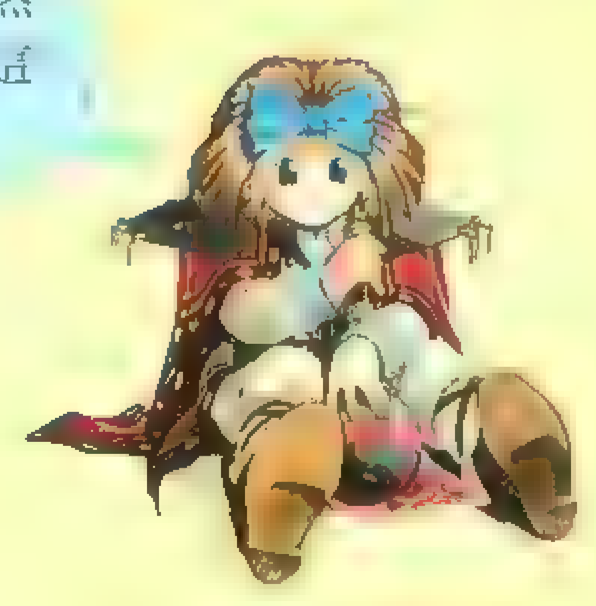




嘿嘿……！趕快行動不然就來不及囉！

開放8部Pentium120主機及17”螢幕網路連線，可供玩家團體連線比賽

嗚～你們竟然連合欺負我這弱女子





呵呵呵呵！您自認是高手嗎？到網路上來決一死戰吧！



彩虹高科技股份有限公司
台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484



中華職棒七年的賽事已接近尾聲，味全和時報在最後一週的賽程無不卯足全力，力拼下半球季的冠軍。然而也許勝負的壓力過大，讓味全和時報雙雙飲下二連敗的命運，而味全就靠統一打下榮登下半球季的王位。而現在筆者非常期待總冠軍賽的來臨，到底賈西在遭球吻之後，能不能在冠軍賽中爲味全把守最後關卡？如果沒有賈西的強力救援，味全有奪魁的希望嗎？統一獅的三大巨投能否有水準以上的表現遏止龍隊的強攻猛打？這些都是球迷朋友最爲關心的話題。各位玩家在看到這篇報導時，總冠軍的得主應已揭曉，不論結果如何，可以欣賞久未看到的總冠軍賽總是令人興奮不已，對吧?!





真實的球員、完整的比賽

遊戲的設計非常多樣化，有聯盟賽、表演賽、新人培訓、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。表演賽是由兩隊進行友誼賽，比賽的結果並不會列入正式的紀錄中，你可在正式開始聯盟賽之前，利用表演賽來瞭解遊戲整個的進行方式。如果一開始你還不太熟守備、投球和打擊的控制方式，那麼攻守練習就派上用場了。在開始比賽前，建議各位玩家利用這個功能多多練習揮棒，以增加揮擊時的球感，還有如果你是事必躬親的人，不放心將守備的重責大任交給電腦，那多練習如何接球、傳球將可避免出現手忙腳亂的慌張模樣。聯盟賽則是完全模擬一個球季的比賽，每支球隊都要打100場的例行賽（上、下球季各 50 場），上下半季勝率最高的分別爲季冠軍，在例行賽打完後休息一周便開始七戰四勝的總冠軍賽。即使上半季和下半季的季冠軍是同一隊，仍然由季冠軍和全年勝率排名第 2 的球隊打總冠軍賽，但季冠軍的那一隊可優先取得一勝的優勢。整個賽事的安排和今年的現行賽一樣，包括四連戰、比賽場地（台北、新竹、台中、嘉義、台南、高雄、新竹等七個場地）、比賽規則、球員資料等，眞實呈現職棒七年的完整比賽。

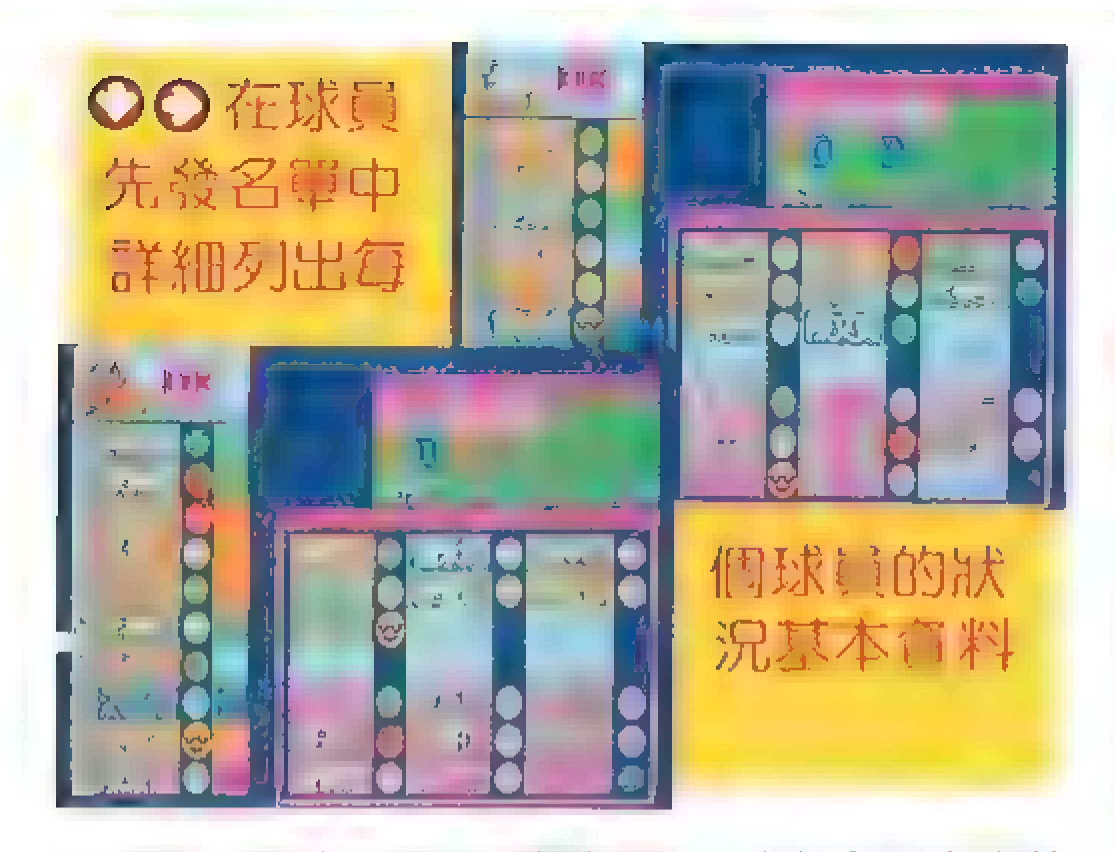


總教練、球員一手包

在遊戲中你不僅可以扮演球員，展現精彩美技，還可扮演總教練，排定先發名單和下達各種不同的戰術。先來談談總教練的職責好了，在開始比賽前得先傷腦筋排定先發的比賽人選，雖然每隊的先發名單似乎都固定那幾個人，但是球員並不是都一直保持在巔峰狀態，有時會陷入低潮、有時牙痛肚子疼的。還有棒次的排定，誰該打第一棒，誰又該打第五棒？如何才能讓火力串連，取得最好的成績都是要大傷腦筋的。而最令人頭疼的恐怕是遇上四連戰時的投手調度，一不留意，很可能會全盤皆輸呢！

如果你是選擇經理模式來進行比賽，那麼你可需下達各種不同的戰術。在攻擊時，你可指揮打者是否要揮擊或者有人在壘時施行打代跑、盜壘、觸

作者：龍小妹

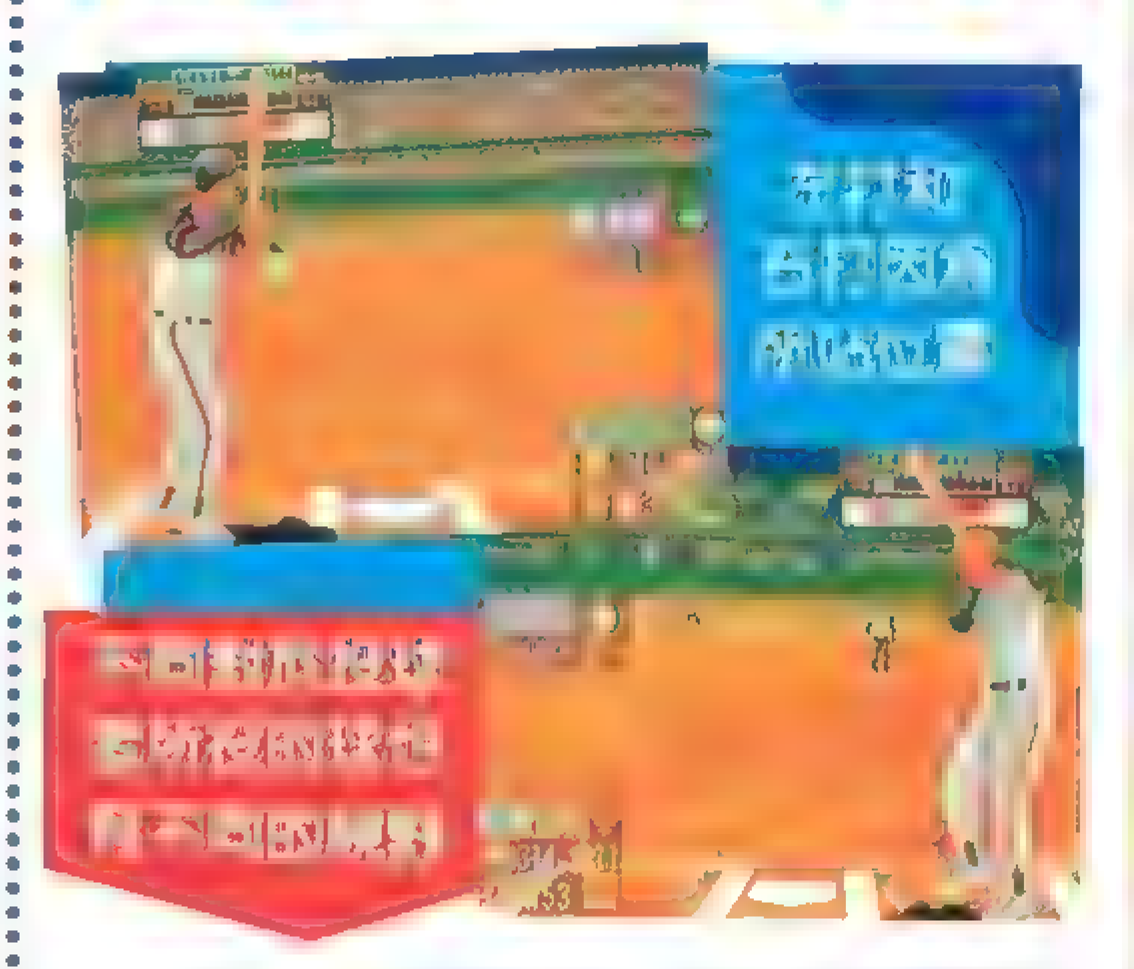

在球員先發名單中詳細列出每個球員的狀況基本資料

擊短打、強迫取分等戰術的運用。當然在下達戰術時要看實際的情況，配合打擊者的特性、跑壘員的速度等等來做判斷。例如一壘的跑壘員是腳程不快的選手，如羅敏卿，而打者是打擊實力不錯的林克時，為避免雙殺，可嚐試打跑戰術；又如一、二壘都是追風一族的盜客，如法蘭克、郭建霖，那麼來個雙盜壘也無不可。在防守方面你要指揮投手該投什麼樣的球，才能讓打者出局，如面對強打者時，命令投手多投外角球或是用削好球帶邊緣的球來吊打者；壘上有人時是否要牽制、吊球以抓盜壘員、或是內野守備往前以防觸擊和強迫取分等等，還有最難下判斷的就是何時該換救援投手。總之如能靈活運用各種戰術並識破對方戰術而予以破解的隊伍，離勝利就不遠了。


如果選擇玩者模式，玩家就得親自控制守備動作

如果你是選擇玩者模式，當然所有球員的控制就由你一手包辦，攻擊時有喜歡的球就大棒一揮，如果確實擊中球心形成全壘打，那種感覺真是棒呆了，此外只要抓好時機，成功的盜壘也會出現的。在守備方面對玩家來說，才是一大考驗，在投球時你必須對打者的習性瞭如指掌，針對打者以及投手的球路優缺點來配球投球，壘上有人時該投那種球才易造成內野滾地球製造雙殺，這些都需玩者自己來考量。對於手腳不靈活或是新手而言，守備的工作無疑是最嚴苛的考驗。在球被擊出的同時，須立刻判斷球的落點，是誰的管區由誰接球，接球之後該傳向那個壘包等。如果這些不熟練的話，很可能造成大量失分，種下敗因呢。

熠熠發光的未來明星



在參加正式的聯盟賽前，你也可以先培訓新人，先選擇要培訓新人的隊伍，再輸入新人的名字，接下來就是嚴格的新人訓練課程。除了基本的一些訓練如重量訓練、跑步是增加球員必備的體力和耐力外，野手和投手的專業項目不同，練習的項目也就不同，投手要靠揮毛巾、柔軟操、研究球路、請教前輩等課程來練不同的球種和控球精準度；野手靠傳球練習、打接練習、折返跑、揮棒及定點擊球來增加打擊和守備技術。兩年的時間內如果屬性達一定的水準就能正式登錄為球員，展開黃金的球員生涯。中華職棒 3 不僅滿足您打球的慾望，如果表現好的話，您的名字也許能永垂職棒紀錄室，寫下歷史的一頁呢！您若是喜愛職棒，就沒有理由不玩中華職棒 3！


跑男士今年終於如願拿到"打擊王"的獎項

新GAME熱報

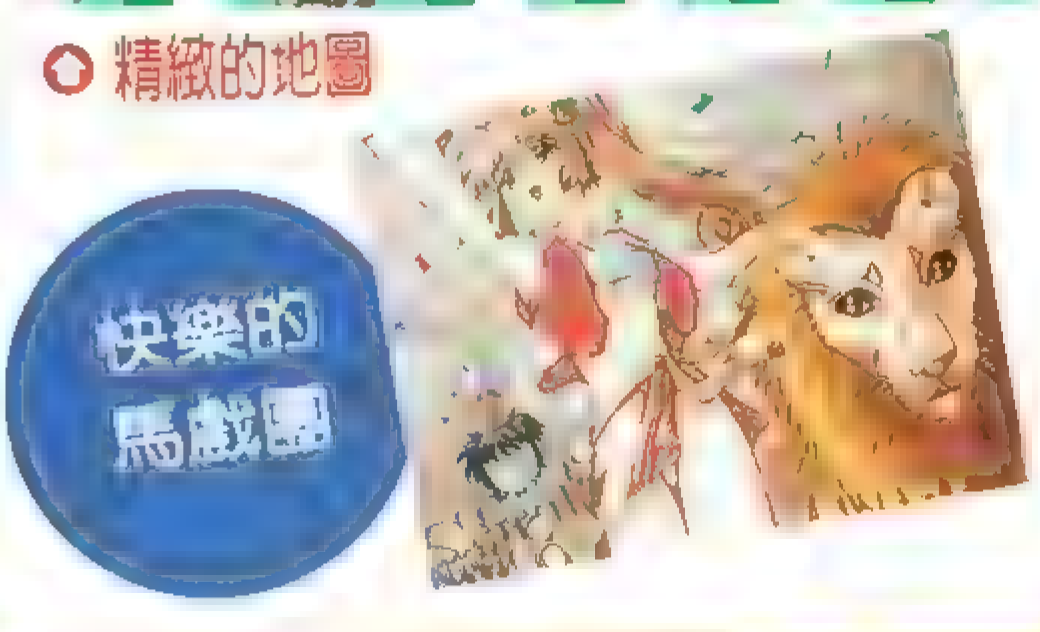


校園戀愛物語的酸甜苦辣、燦爛繽紛，隨著這一季紛飛的櫻花花瓣飄落，直到下一季櫻花盛開時，主角將如何讓他的青春留下永恆的櫻花花瓣呢？八位紅粉佳人，八種以上不同的結局，別用情不專傷了純情少女心，這可是會有「 BAD ENDING 」哦！

主角山神修司必需在一年內找到自己心儀的女孩，讓她成爲自己的女朋友，在一連串的緊湊學生生涯裡，將會發生各式各樣的事件，隨著事件的發生女孩子們對您的好感度會有所改變，女主角有8位，修司最後到底獲得哪一位佳人青睞，他命運的造化全操控在您的手裡，修司是否能獲得美人心，還是弄巧成拙反而被討厭，這就要看玩家是否用心玩本遊戲，不過在此先提醒玩家要注意其中的對話喔！

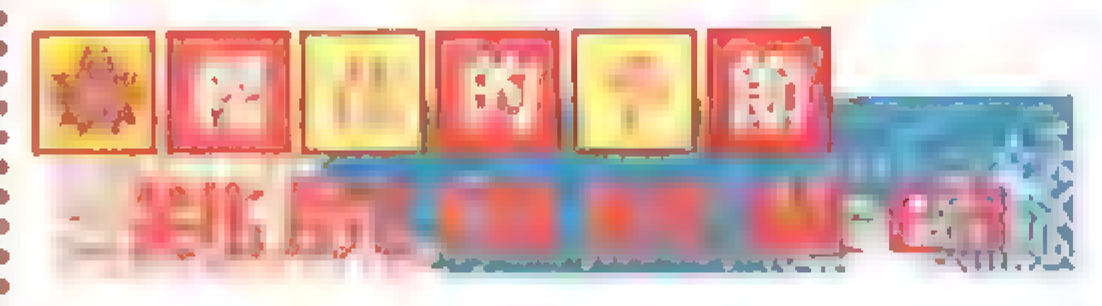


精緻的地圖



快樂的馬戲團





櫻花的季節不若市面上一般的 H-GAME ，大多是一些泛濫的色情，更有甚者還滲雜一些人與獸的片段，所以造成一般人對 H-GAME 的第一印象就不好，飛鯨公司最新強打的這套遊戲，將給您全新不同的感受，初嚐愛情滋味的青澀年代，清純唯美。由於這支遊戲是日本 JAST 公司 96 年在台最新推出的文字冒險遊戲，所以在音效及畫面上皆有不錯的表現。



詳細的人物資料

爲了讓每一位消費者在不同的音效卡上都能夠享受一樣的音樂，改變了以往傳統遊戲以 FM 音源

或 MIDI 卡的選擇播放音樂而將音樂錄在 CD 上，讓消費者不必因為音效卡的不同，或者是音效卡的不相容，而錯過了這款精心製作的音樂，這是在大補帖上無法擁有的。另外，櫻花的季節在畫面上也不同於以往的 H-GAME ，『傳統 H-GAME 』在畫面上大多數都是一個人唱獨腳戲，一動也不動非常單調。而櫻花的季節在畫面上的人物不僅只二個人對白，而是多達三人以上，人物的表情更是細膩多變，當劇中人物表現喜怒哀樂時，您就可以深刻感受到製作小組的用心，不斷求新求變，為玩家製作出更好、更精緻的遊戲。





男主角『山神修司』是位高中生，不管學習任何事情，總是可以很快的上手，甚至比老手更厲害，尤其是～戀愛！不知您聽了是否會很嫉妒？！男主角一開學即受到八位佳人的青睞，從此周旋於八位風月俏佳人之中，故事最後便是要玩家從八位佳人中選出眞愛，其中不乏一些愛情的考驗及變數來增加遊戲樂趣。最後的結局是好是壞，選到您心目中的最佳女主角成為一對佳偶、感受那百分之百的甜蜜，或是選到您的最佳女豬腳成為最佳怨偶、抱憾終生，後果端看您如何處理自己的感情生活啦！

櫻花的季節裡，主角們唸的學校有初中部及高中部，根據校長的方針，每年都有固定的幾個校園活動，主要有下列幾項：



六月森林校外教學：4 天 3 夜在北海道的深山裡舉行野外露營求生教學。

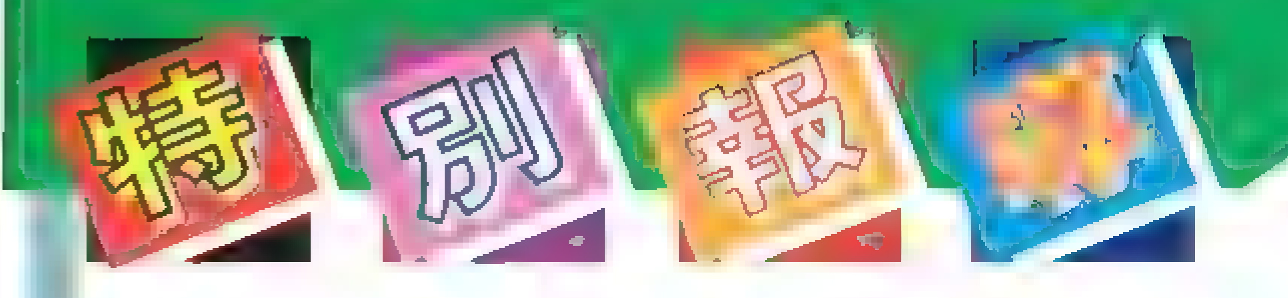
七月海邊校外教學：4 天 3 夜的海邊校外社會科教學。與大自然為伍，打敗自然老師。

九月的體育祭，文化祭。

日本的體育祭大多是在九月舉行，各學校會舉辦各種體育競技活動，這就稱之為體育祭。而日本的文化祭大多也是在九月體育祭過後舉行，文化祭時學生們展示學習成果，及舉辦園遊會，體育祭及文化祭兩項活動加起來大概舉辦一星期左右的時間，是個大型的校園活動，活動相當熱鬧喔！而且為了鼓勵同學團結奮鬥的團隊精神及運動精神，校方會在文化祭時表揚一些在體育祭表現優異的班級和個人，並給與優渥的獎勵，玩家可以多多的參與類似的活動來增加您的機會。

當然，一套好的遊戲不會只有這麼少的優點，其中還增加了許多您做夢都想不到的驚奇，等您來發掘。不要再等了，好戲即將登場，不買會後悔噢！



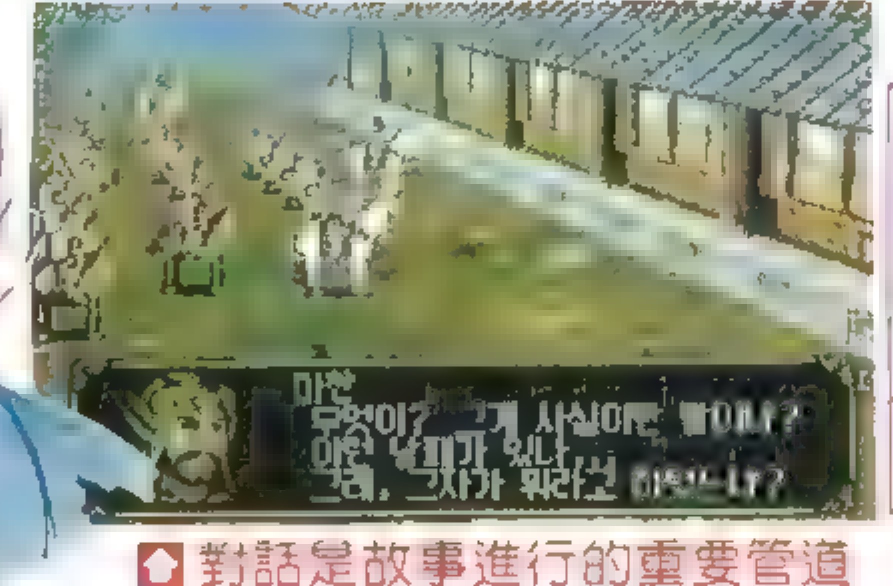


翻譯：玄美善•林玉珊

顛覆幻想的另類銀河色彩之作

NECRON 內克龍

文：省準元記者



對話是故事進行的重要管道

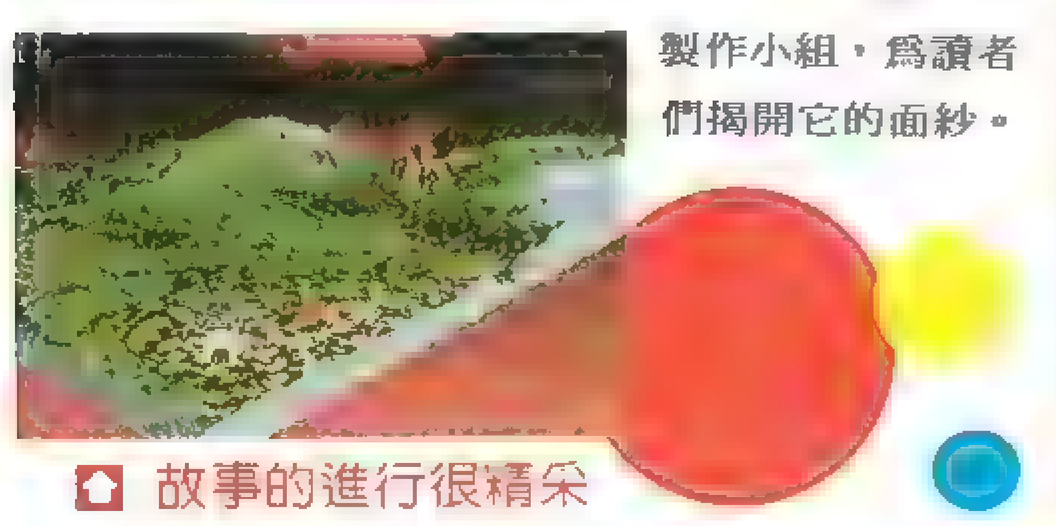
●分類：role-playing
●製造社：銀河 software
●流通社：銀河 software
●推出日：96 年 12 月

現在要介紹的這篇文章是轉載自咱們軟體世界的姊妹雜誌－PC CHAMP 中的內容，聘請專人爲衆玩家們翻譯的報導喔！這可是熱騰騰的獨家新聞唷！PC CHAMP 是本韓國的遊戲雜誌，裡面所介紹的都是韓國遊戲市場的動態，所以讀者看本文的介紹時可別覺得奇怪，怎麼這些東東都沒有聽過咧!?

地武神大戰

一般的電腦玩家都知道銀河在國內（在此是指韓國哦！）電腦遊戲製造業中，是具有舉足輕重的地位。但是最近在市面上見到銀河的遊戲往往過於單純，銀河根據這點正準備推出一個大手筆的製作，這就是〝內克龍〞。

PC CHAMP 對於好的國產遊戲可是不會放過，絕對以最完整詳盡的報導呈現給讀者，所以咱們的採訪小組卯足了全力，來訪問銀河〝內克龍〞的製作小組，爲讀者們揭開它的面紗。



故事的進行很精采

給予新鮮震撼之新遊戲方式

一年內會有許多業者倒閉、許多業者重新再來，在變化如此劇烈的電腦遊戲業界中，銀河在這 9 年間一直保留在原位不動。擁有國內最多遊戲玩家支持的銀河，開始擺脫以前多產爲主的製造方針，準備著手推出一個大製作就是咱們今天的主角〝內克龍－地武神大戰〞。隨著最近複合類型遊戲的興起，內克龍也加強了 3D Real Time、戰略假想（simulation）之角色扮演（role playing）遊戲。內克龍是在 role playing 遊戲裏加強像 comend conquerer 和 warcraft Ⅱ 一樣的 Real Time 戰鬥方式的作品，這樣想的話會比較容易了解內克龍。

Simulation 和 role- playing 的結合

遊戲名稱爲內克龍，這是啥意思呢？

銀河爲了此遊戲特地做成的單字，內克龍就是裡面鬼將的英文名字。意思是〝從死亡中再度復生〞，遊戲是以鬼將扮演魔法師或咒術師來執行戰鬥遊戲爲核心，玩家和鬼將在戰亂的世界裡以將軍的角色一塊登場，然後克服難關收拾戰亂殘局，這比一成不變地與數千名士兵作戰的單純戰鬥模式還更能溶入幻想世界的愉悅中。玩家先從普通的武裝開



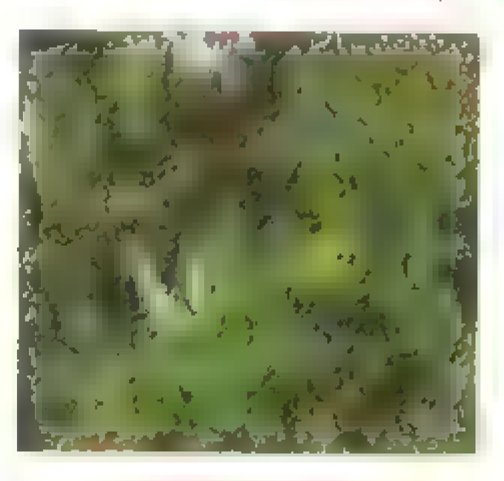
內克龍製作小組

始，然後克服種種困難，最後才能將陷入戰爭混亂局面的大陸統一起來。遊戲基本上是由好幾個任務組合而成的，每一個任務就表示一個戰鬥，隨著任務的不同就會展開一段故事，故事進行是在戰鬥中發生各種事件，玩家透過人物與對話不同而選擇，而故事的發展也會隨之改變。內克龍擺脫過去遊戲中以呆板、單調的方式進行角色扮演遊戲，而是隨著每個劇情的轉變，儘量以新感受來加入內克龍的世界。以前既有的角色扮演遊戲只採用單純能力的 bevel up system ，可是內克龍則採用整體 bevel up概念，因此讓遊戲中的各種角色有不同的能力，擺脫以往一律採 bevel up 概念之形式。

展現超越眞實感之戰鬥

第一次見到遊戲的戰鬥場面，可以感受到這新遊戲所帶來的新鮮震撼。在（ Hexa(?) ）裏，部隊旗幟的飄搖、象徵戰鬥而閃閃發亮的刀子，並不能算是眞正的戰鬥，以幾十位士兵在螢幕上互相廝殺的場面，是無法取代數千名士兵作戰的情形，但在內克龍裡玩家可以看到充滿眞實感的幾千名士兵在草原和山上作戰的戰鬥情形。遊戲中的數千名士兵並非是指標或是某種象徵物，而是眞實地具有活力的角色，讓我們來想像這樣的場面就好像攝影機拍攝 NBA96 、 NHL96 、 FIFA96 等等動態性運動比賽的場面一樣。內克龍就好像攝影機會跟著玩家的眼睛移動畫面，可以把畫面 Zoom IN 、 Zoom out ，另外也會像（ command conquerer ）和（ warcraft Ⅱ)戰鬥場面一樣，爲了使遊戲氣勢磅礡，所以採 Real Time 戰鬥方式，但是我們讓內克龍與（ command conquerer ）和（ warcraft Ⅱ ）一樣採用人性戰鬥方式，而內克龍則和他們不同，因爲它採用幾千名士兵登場的 Real Time 戰鬥方式，當然也有 1 對 1 的戰鬥，尤其是玩家可以當指揮官或將軍，帶領整個部隊作戰。還有，在人工機能方面內克龍比（ warcraft Ⅱ ）更加發達，所以玩家爲了戰勝敵方，必須採用各種戰略，同時也必須迅速地運用才行。

（ warcraft Ⅱ ）裡的敵軍會給予玩家相等程度的戰鬥傷害，但是內克龍裡的敵軍爲了達到被傷害最輕的程度，會有一群敵方士兵一齊合攻玩家的一位士兵。內克龍具有細分部隊單位的能力。隨著部隊陣型不同，戰鬥力也會改變的 data （資料庫）和作戰時可以指揮小從士兵六十名爲單的小隊、部隊（四個小隊集合而成的單位）大至大隊（八個部隊集合而成的單位），隨著單位不同從小隊戰鬥到全體性指揮的戰鬥方式，讓玩家有種宛如身歷戰場中的錯覺。內克龍製作小組用＂看到的東西才是實際的東西＂這樣的概念，爲了重現古代數千名士兵登場的戰鬥場面，與（ warcraft Ⅱ ）或（ command conquer ）相同，展現了超越眞實感的戰鬥場面。做爲內克龍戰爭場地內的森林、草原、江等等之背景，如同 magic carpete 或 comanche 一樣，用有高低起伏的 3 次元（ graphic ）處理而成的。在這其中的某處有個用長城牆圍繞而成的城堡，爲了禦防不久之後大批敵軍的侵略，所以城牆內外都佈滿了隊型排列整齊的士兵，也許在一般遊戲中佈屬這麼多士兵的情形是不多見的，當看到受敵人侵略而升起的烽火時，玩家必須在戰鬥開始前淸點每個部隊，和從電腦 speaker 中傳出敵軍合成聲音的同時，在畫面上出現副官報告敵軍向南門和西門攻擊的訊息，玩家可即時把畫面轉換成站在南門和西門閣樓上將軍的視線畫面，遙望著漸漸逼近的敵軍，站在城牆上的弓兵們開始射擊進射程內的敵軍，而敵軍們開始爬上城牆，由於敵人的火攻城內的幾個建築開始著火，在收到南門遭破壞的訊息同時，聽到幾聲震動的聲音，玩家必須立刻下達主力部隊攻擊的命令，以先前已設定好的攻擊方式和敵軍作戰，每個士兵向已選定好的攻擊對象移動並開始進攻。這個時候，玩家爲了能有更好的攻擊效果，可以隨著敵軍的動態而改變隊型和攻擊方式。玩家一方面可以看目前的戰況，一方面也可以



戰鬥場地的地圖畫面



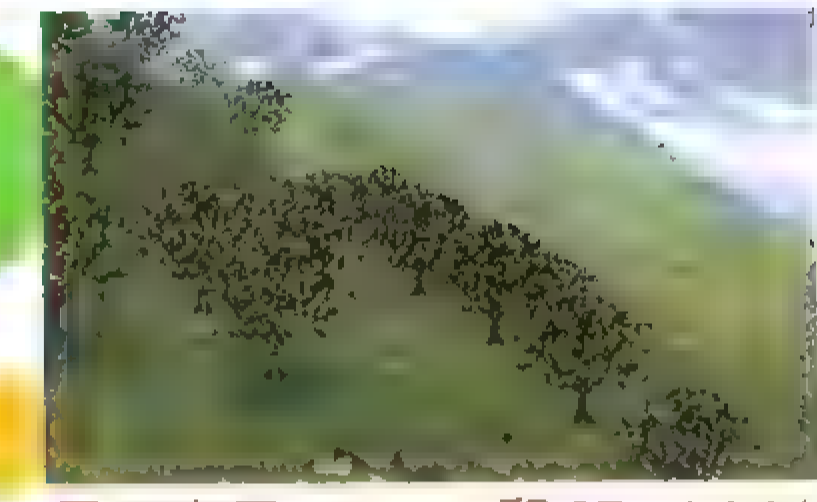
戰鬥之前檢察部隊



偶爾轉換畫面檢查其他地方正在做防禦工作的部隊。結果敵軍受到慘重的犧牲開始撤兵，另一方面玩家便馬上想到撤兵是敵人的一種引誘計謀，放棄追擊看著撤退的敵軍，鬆了一口氣。像這樣的情況全部用 3 次元 graphic real time 方式表現出來。玩家使用鍵盤和滑鼠，可以看到數千名士兵在樹林裡活動的情形。內克龍和一般的 role-playing 遊戲一樣，隨著能力不同士兵可以指揮部下的數值也會增加。於是，玩家剛開始的時候，只能當個指揮幾名士兵的分隊長，隨著經驗和能力的增加，統帥部隊的收入也會增加。除此之外，也加進一些跟三國誌 V 一樣的陣型概念。但內克龍不是像三國誌 V 用 Icon 處理過的陣型。士兵們以整齊的隊型作戰而非只是操作，所以玩家可以真正感受到，在何時以何種隊型來指揮數千名軍隊的感覺。

3D 多角形(Polugon)和 2D 技法之調和

內克龍的圖表（graphic）把重點放在具有真實感地描寫戰場的氣氛。所以採用了 3 次元 polugon texture mapping（2 次元的電腦圖形用 3 次元網子型表現出來的技法）和描影法（shading 在電腦裡標示的物體上塗上適合的顏色，讓物體產生質感、立體感，即是給予影子效果）還有 2 次元 spright(?)（電腦裡的圖形畫面中不對其他畫像有影響而可以自由自在地活動的小畫像）等多種技巧。首先用 3 次元立體 texture mapping 後再用描影法將地型和建築（城牆、建築物、戰篷）等表現出來。除此之外，用 2 次元 spright 把人和樹木表現出來。



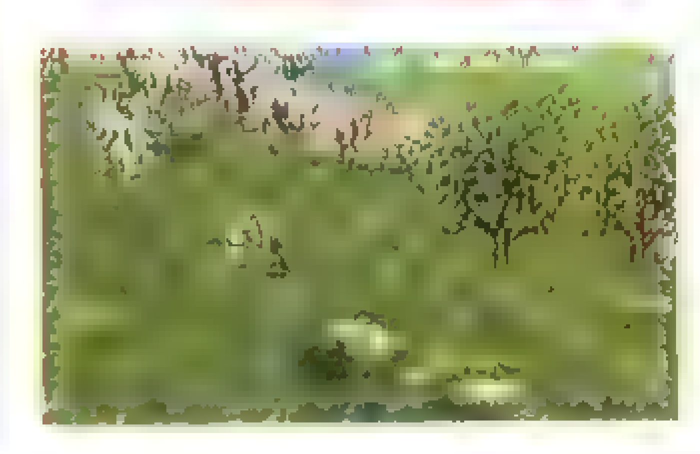
三次元 polygon 和 2D stright

在初期計劃中，想要各個士兵們用 3 次元立體法表現出，但是，如果讓具有 3 次元立體感的士兵在畫面上登場的話，最多只能讓數十名士兵在畫面上出現，所以內克龍製作小組決定改採更合適的細密手法－2 次元 spright。一位 3 次元立體士兵所佔的空間能容納一百位 2 次元 spright 士兵。所以數千名士兵在畫面上登場，並且讓他們可以移動，內克龍所追求的，就是前面說過的"真正的戰場"。

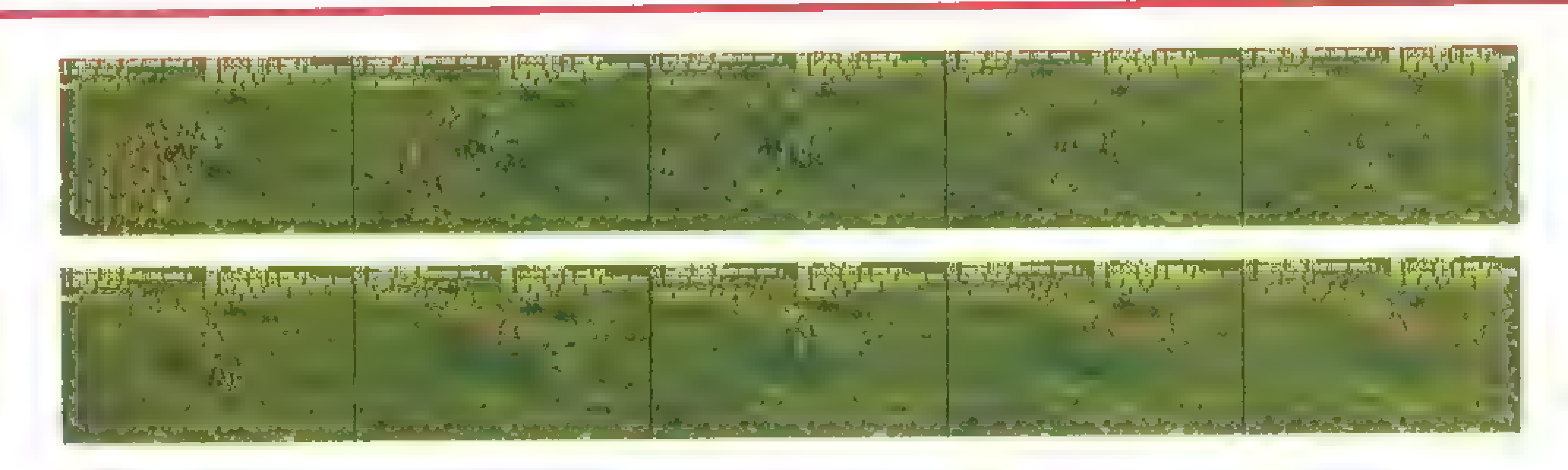
擔任內克龍圖片製作者洪承光說：圖片上最大的問題就是如何把 3 次元的地型和 2 次元的人物結合起來。在 program 中隨著視線移動看到 2 次元士兵的形像把它當做 3 次元立體形像，就可以放在 3 次元空間裡了，於是在 3 次元畫面裡可以讓 2 次元畫像們自由地、流暢地活動，此外，為了產生更具有



在草原上的激戰



改變陣型的鏡頭



具有眞實感的背景全貌，由於陽光或紅花的影響下，地型或地上物會有陰影效果，濛瀧效果、下雨、下雪效果等，使用了各種各樣圖片。

便利的使用者介面(Interface)

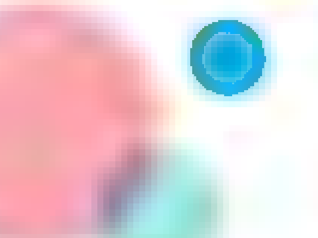
因爲內克龍是幾千名士兵登場的戰鬥，所以 Interface 問題又是另一個等待解決的問題。儘管是很好的遊戲，但 Interface 很複雜的話也會引起反感而導致遊戲失敗。

最近的遊戲追求不複雜並且可以容易操作的 Interface 。玩家們也希望如此，但遊戲中的 Interface 愈是單純化愈是無法做細密的設定，比如說，即使下達簡單的攻擊命令，但是各個士兵們也會有些許的差異，或許有些玩家會一一的設定操作，另外有些玩家會只想要設定簡單的操作。擔任內克龍企畫的朴在洪：說實際上，開始製作遊戲的過程中， Interface 問題是非常難以解決的，我們希望所採用的 Interface 不只是能滿足某些部分的玩家，而是能同時滿足上述的二類的玩家，讓想要輕輕鬆鬆地玩遊戲的人可以簡單地在選擇項目中設定後，愉快地享受內克龍。內克龍爲了同時滿足兩種極端的玩家們，對於玩家不在意的部分，由電腦來負責設定，在意的部分玩家自己親自設定。所以內克龍一方面可以滿足使用滑鼠操作來玩遊戲的玩家，另一方面也可以滿足隨時可用〝Time Interrupt〞中斷遊戲再改變設定的玩家。









進出世界的信號彈

現在國內遊戲製造業做了很多努力，但是，事實上，熱情與努力比較下，國內遊戲國際舞台上的評價不是那麼高。這樣的問題不解決是不行的，反而客觀地認定現實，打破評價不高的現實，努力開發新遊戲才是國內業者生存之道。

銀河的總經理，鄭截成說：如果遊戲製作公司推出了一個受歡迎的鉅作，不管經歷怎樣，以後該公司推出的遊戲不太差的話，市場上的口碑就會流傳下去。他也對內克龍製作的意志與熱情做了以下的表示，〝我們要致力於製做比十個不錯遊戲更大的鉅作〞。

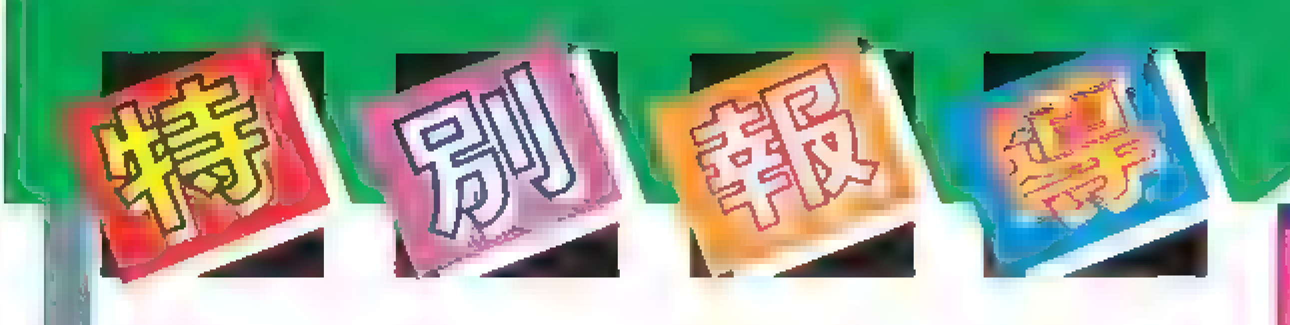
銀河在這樣的意念下企畫，促進內克龍製做是一件值得鼓勵的事情。銀河爲了打進國際舞台而發的第一個信號彈就是內克龍，我們很關心是否能照著期望而可以實現。

背景故事

京鮮族、他彎族、追鮮族，還有無數的少數民族…混合生活在大陸上，各個民族相互對立反覆地陷入混亂局面。

這時候在某地出現了一位聖主名叫冥闇，他平定了亂世。由於冥闇主張不能容許民族間有任何差別，所以他的出現和勢力擴張受到少數民族熱烈的支持。另外，其他民族也因爲陷入長期戰亂厭倦於之間的糾紛，所以大部分的人都支持他，在這樣情況下，冥闇獨裁性氣質吸引許多將領跟著他，很容易地將週邊的國家統一起來了，他命國號爲義天，自稱是天龍天帝。在冥闇在位期間內，爲了要讓後代對他有好的評價，很努力地治理國家。

但是當天龍天帝去逝後，民族糾紛又慢慢開始了，天龍天帝並沒有想出辦法去讓以前民族間的糾紛完全消失，這個錯誤變得表面化了。



特別是地方上的幾位領主利用民族間的紛爭來取得權力，但是繼承王位的聖帝在各方面和先王比較下仍嫌不足，聖帝對於人民的抗議、民族間的對立、地方領主叛亂處理的能力不夠、外戚竊取政權搗亂政治，他們汲汲營營於眼前的利益，結果聖帝在位末期時，到處是民族獨立的情形。

在王室裡發生叛亂，文官們反對那些擾亂朝政、腐敗且中飽私囊的外戚勢力，最後聖帝悲慘地被處以死刑。天龍天帝所建立的義天，只維持短短六十年，主導文官們叛亂而奪取王位的儒平改國號爲"浩"將分裂的領土恢復。那時候的大陸和統一前沒什麼不同。在內海的東方有京鮮族建立的"然"，內海西方的追鮮族，主要是以往成形的勢力"浩"（古義天），大陸的西邊海岸和連接他彎族的各個國家，在大陸周邊化分爲各個民族獨立的小國。甚至包括提倡類似天龍天帝的目標，從浩那裡獨立出來，在內海南方極速擴張勢力的聯合國規天，每個領導者都主張自主，所以糾爭不斷持續著。

各國戰爭仍持續著，消耗戰使得局面更嚴重時，發生了一件大事，從古書裡流傳下來之鬼將（鬼神將軍）的出現，提供克服這亂世的重要線索。究竟鬼將和玩家要如何克服這亂世呢？

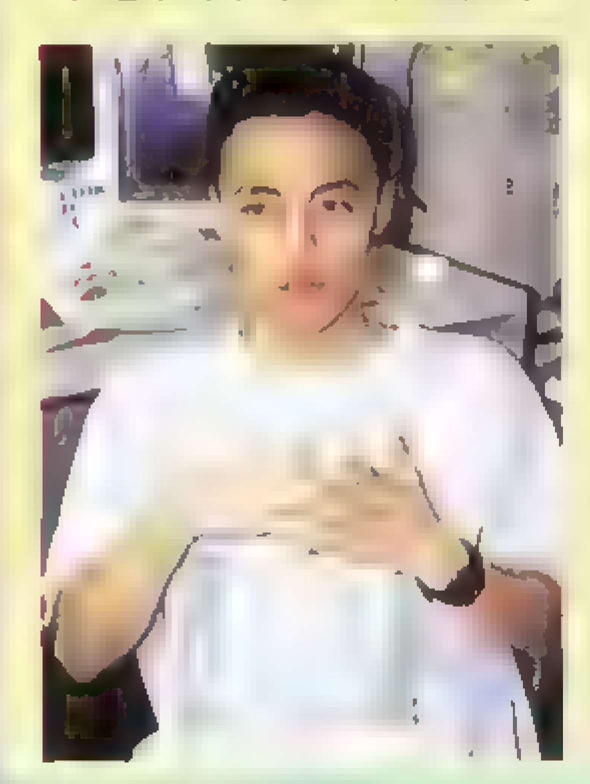
當紅漫畫家金泰英參與內克龍製作 graphic

"紅血""蟻人"等 Young champ 裡最受歡迎的漫畫家金泰英，參與這次內克龍遊戲的 graphic 製造，漫畫家金泰英爲何擔任內克龍 graphic 的製作呢？是這樣的，平日就喜歡玩遊戲的金泰英在 Hitel（韓國國內最大的網路）漫畫俱樂部裡認識喜愛漫畫在銀河裡擔任製作 graphic 的洪承光。之後，內克龍製作小組需要一位會畫具有東方世界觀的畫家，他們認爲金泰英是非常合適的人選，他們向金泰英提出一齊參與製作內克龍中角色和 graphic 的要求，當然金泰英對遊戲非常感興趣，但是無法答應銀河的要求。由於對於內克龍一無所知，還有自己也不確定是否合適，但是金泰英訪問銀河之後，一看到內克龍的企劃案覺得"就是這個遊戲啊"很快的接受了銀河所提出的要求，聽說現在比銀河內之職員更熱衷。

INTERVIEW 訪問記

擔任內克龍企劃者 ✱ 朴在洪

內克龍的背景，簡單地說來就是東方的幻想世界，到現在大部分的角色扮演遊戲是以中世紀歐洲爲基礎，在加上魔法和怪物的因素，組成獨特的幻想世界，那就是 D&D（Dungenons&Dragons）所代表的西方式幻想，或是 slime 一樣的怪物所代表的日本式幻想世界，可是西方式或是日本式幻想世界的根源太深，所以那種世界觀在角色扮演遊戲裡當然幾乎是全盤接收，但是我們內克龍開發小組想要找與衆不同、具有特色的幻想世界，於是以古代的東方做爲動機設計基本世界觀，以古代中國大陸爲基礎，反映衣服、飲食文化和政治世界等各方面，再加上採用咒術的概念，因爲在東方自古以來發展佛教、道教，或是民間薩滿教等精神上的文化，所以有人覺得十分懷疑"在角色扮演遊戲裡應該會有許多具有東方世界觀有意思的事情，爲什麼到目前爲止還沒出現這種遊戲呢？"可是我們在內克龍裡，並沒有詳細給予玩家東方世界觀的全貌。我們知道 D&D 或是日本式幻想世界是長久以來依照很多人之世界觀所具體化而成的，世界觀也是按照無數人所嚮往之世界自然地形成所謂的加工文化，於是我們開發小組把內克龍遊戲中needs要的部分審慎具體化，以外的部分就留下讓別人也可以來參與。總而言之，我們對於背景所想要說的就是因爲對於文化的自尊心，不追求東方性的幻想世界，我們發現比其幻想世界更有趣的世界，那就是東方性的世界，如果大家能了解我們所發現的充滿趣味的世界，西方人必定會喜歡上內克龍的。



日本電腦休閒軟體相關學校留學大指南

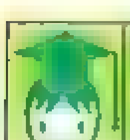
/ Toyho

源起

話說華山派大弟子哥倫布中原一戰後深感本身功力不足，經一番痛定思痛後決定隻身前往東瀛魔界重新進修沙西米神功，要知修練神功除了自我努力外更需要天時地利配合，於是哥倫布選擇了地下鐵沙林事件後的2個月赴日，地點則是最具城市黑森林美名的魔界都市東京，學校則位於東京的中樞位置新宿，這前後一年多的修練，使得以往的女友紅顏都跑了，回國後人生又如重新開始，去找工作去找朋友，只是這一年得到了不少卻也失去了更多，你說會後悔嗎？絕對不會，當你擁有新力量時，那種快感決非筆墨可以形容，因此爲了大中華的將來，爲了更多人可以習得此功夫，故我特撰此一密笈留予後代有心之人，且待我娓娓道來吧！



開學典禮



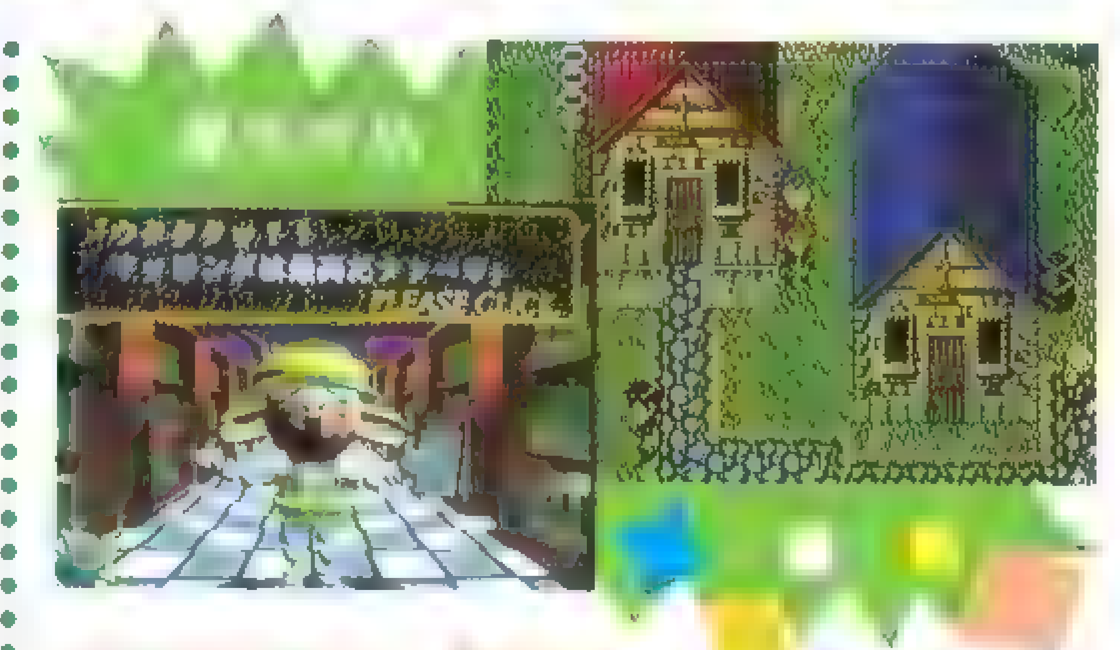
電玩產業的魅力

電玩產業與其他產業有那些不同呢？咱們一塊來瞧瞧吧！

●高附加價值、少數販賣型

代表性產品：珠寶，高級轎車。

產業結構：每個商品的利益所得相當高，但開發成本也不少，通常無法短期內大量販賣，因此有時也會有庫存成本太高的問題。



●高附加價值、大量販賣型

代表性產品：遊戲軟體，電影，音樂 CD 。

產業結構：每個商品獲利性相當高，但不一定可以回收，有時候小兵甚至可立大功，加上有些產品可大量暢銷，有些卻乏人問津，市場喜好經常變，是一相當投機性的產業，但卻魅力無窮，讓人不自覺的沉迷於其中。

●低附加價值、少數販賣型

代表性產品：電器相關產品。

產業結構：新產品的利益較高，但會慢慢的在市場上跌價至平穩，因此利益不高，但販賣數量穩定不易大起大落。

●低附加價值、大量販賣型

代表性產品：生活日常用品，一般性食品。

產業結構：絕對是大量販賣的消費性產品，但競爭激烈單價低，市場也穩定，可是替代性很高。


學生上課情形



電玩產業的特色



既然想從事電玩業的工作那就一定要對於電玩產業有些認識，而事實上電玩產業具有以下3個特色：

(1)產品本身具有相當高的附加價值：事實上一套遊戲產品的成本並不高，手册盒子加一枚光碟頂多100元左右甚至不到，但賣價往往是數倍以上，那你要說這是暴利嗎？對於盜版業者而言的確是暴利，但對於真正原先開發的公司而言，還有一大堆開發人員的薪水、機器的折舊、甚至於產品本身的一再修改，因此像台灣的遊戲市場規模而言一套遊戲興足以活下去，一套遊戲敗就足以倒閉是絕對不假的，但爲什麼還是有那麼多人投入這個產業呢？答案就是因爲產品本身具有相當高的附加價值，不像電器產品一般開發需要很多資金，生產也需要很多資金。

(2)產品本身的訴求力相當強：電玩產業有時甚至可解釋爲一種惡魔的誘惑，它令人瘋狂沉迷其中，會有想買、想玩、想擁有的主動念頭，因此產品強調絕對的訴求力，要有特色要新鮮，一直模仿一直抄襲的產品較難成爲成功商品。

(3)是需要創意和技術結合而成的產品：電玩產業在早期僅需程式設計師即可完成，發展至今不僅美工音樂不可缺，遊戲企劃也在美日甚至台灣遊戲產業中，具有相當高的地位與製作權力，這其中就是因爲競爭越來越激烈也越來越需要分工，而其中好的創意作品，加上對準了市場口味一定就可造就高銷售率。

電腦．電玩業界的工作種類

對於有心進入電玩業界的人，很重要的一點就是你一定要了解自己將來想從事那一部份的工作，當然本身的原始素質也佔了很大比例，唯有先天素質配合後天栽培才有可能造就人才，底下就分別介紹在日本的各個工作分類與特色：

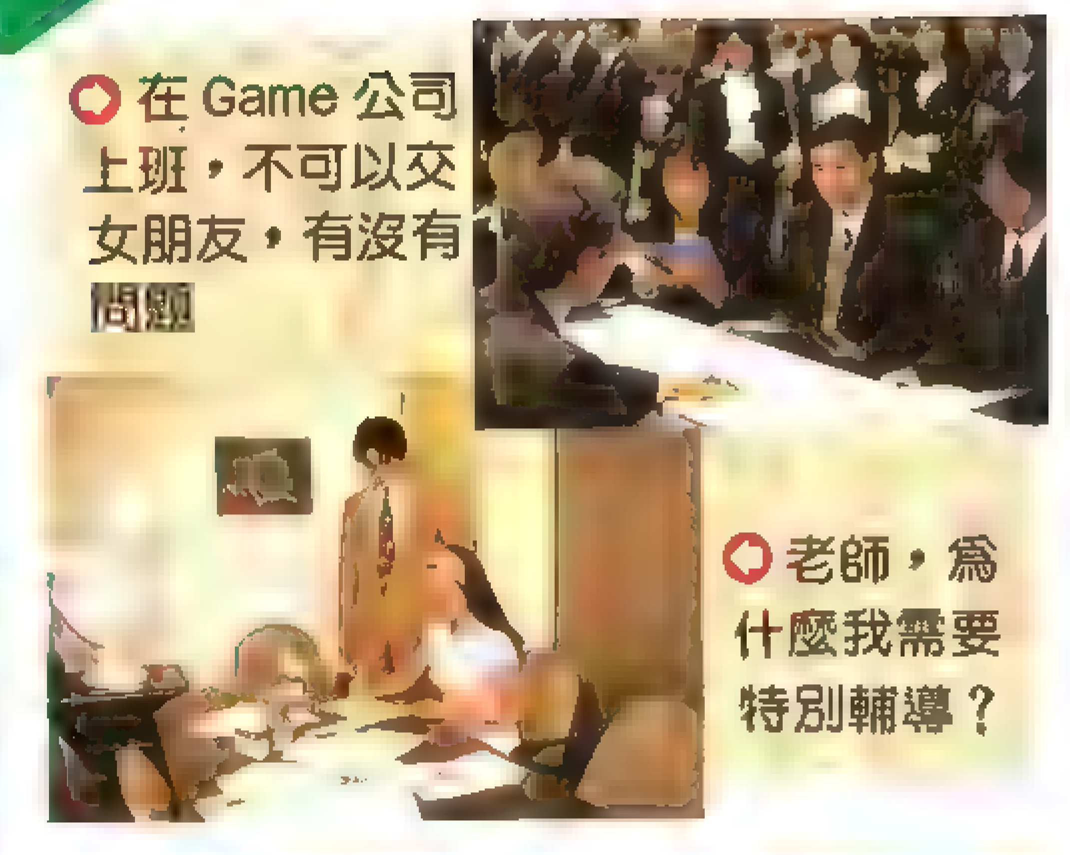
◆**遊戲企劃**：通常是開發小組的領導者，掌握整個遊戲的表現甚至是產品的好壞。

◆**腳本人員**：說故事的小孩，在遊戲中扮演的是故事的安排者。

◆**程式設計**：連結美術、音樂、企劃於遊戲中的重要角色，但一般商業程式設計師與此不同。

◆**美工設計**：可分動畫、平面 CG 、3D 動畫人員，最近 3D 動畫人員最吃香。

◆**音樂製作**：包含音樂、音效的製作，但重點是要掌握遊戲的感覺，配合設計出對味的音樂。


在 Game 公司上班，不可以交女朋友，有沒有問題

老師，爲什麼我需要特別輔導？

電腦．電玩相關學科介紹

底下再列出與遊戲設計相關連的科系：

★**企劃相關學科**

●**遊戲企劃科、遊戲劇本創作科**

研修內容：遊戲企劃、遊戲劇本寫作、遊戲心理學、遊戲市場論述、電腦概論、電腦遊戲理論、企劃工具軟體、角色資料安排、遊戲業界研究等。

●**音樂設計相關學科、電腦音樂設計科、配音學科**

研修內容：電腦音樂、音效錄音、配音工程、遊戲音樂理論、 MIDI 設計、音樂創作軟體錄音工程。

●**美術設計相關學科、 CG 製作科、動畫設計科、 3D 動畫科**


CG 的研習

電腦美術創作課程

研修內容：2DCG設計、3DCG設計、動畫學科、電腦概論、角色造型設計、色彩學、畫面構成以及卡通設計。

●程式設計相關學科、電子工程科、情報處理、程式設計科

研修內容：C語言、組合語言、遊戲製作、電腦概論、系統分析、程式流程寫作、遊戲概論還有通信網路。



MIDI的設計課程

錄音工程的實習

未來學校選擇注意事項

雖然說日本島國是一相當適合學習遊戲設計的國家，但別忘了其中也有不少騙財的學殿所以以下幾點是各位必定要注意的。

⊙學校的基本條件如何？

(1)學校的最專長點在那裡
(2)是否出過優秀的學長姐們
(3)學習環境與氣氛如何
(4)一班的學生人數是否太多
(5)與遊戲業界關係好嗎
(6)是否可以試聽或旁聽上課狀況

⊙機器設備如何？

(1)是否一人一台機器
(2)相關設備是否齊全
(3)機器是否太過老舊
(4)課堂以外還有機器使用時間嗎
(5)學費中包含了實習費用嗎
(6)機器的汰舊換新多久一次

⊙講師條件如何？

(1)是否擁有專門老師
(2)老師的資格
(3)老師的工作經驗
(4)老師數目有多少
(5)老師的年齡是否太老
(6)有業界任職的老師嗎

⊙簽證是否有問題？

(1)是否為合格學校
(2)日本出入境管理是否願意發給此學校的外國留學生居留簽證
(3)一次簽證可停留多久
(4)是留學或就學簽證（留學簽證較方便，有一年居留有效期）

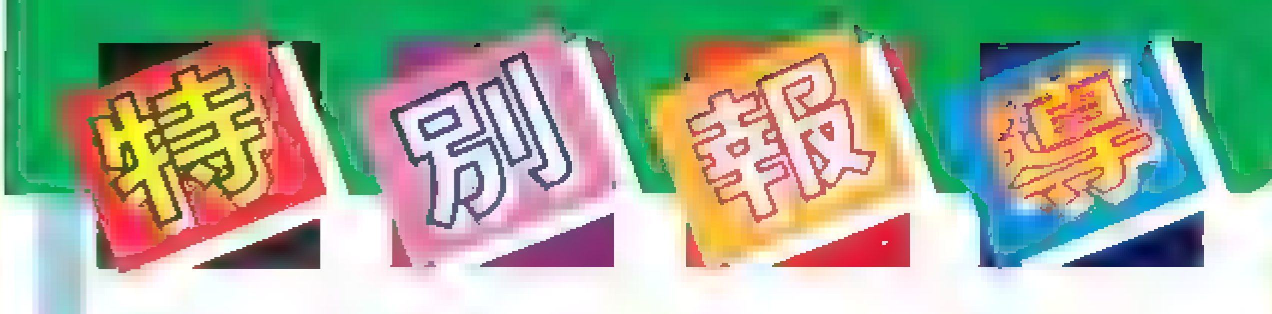
日本留學申請注意事項

一般來說去日本留學前一定要有相當程度的日文能力才准許入學，所以專為外國人而準備的日本語能力檢定考試就成了評鑑的標準，筆者的意見是除非你很有自信，要不然這之前最好先進入當地語言學校，學習當地正統純正的日文，目前在台灣已經有日本語能力檢定考試了，可以的話先在台灣通過3級或4級考試，到了日本再準備1或2級考試，必需提到的一點就是大學入學標準，大部分均需具備1級日文能力，至於專門學校2或3級皆可，但想想看進去學校後聽不懂時那還有意義嗎？而日本語學校開課一般均是10月生和4月生兩梯次，不同點在於10月生學習一年半，4月生僅學習一年。在日本念書還要申請「在留資格認定証明書」，而日本政府對台灣的留學生審查很嚴格，特別是女性喔！底下列出申請留學時應具備物件。

(1)最終學校的畢業證書
(2)申請人的履歷書
(3)提出負擔學費，居留費用之存款證明
(4)入學許可書（由留學之學校提供）
(5)在留資格認定證明書之申請表（含相片兩張4×3cm）



什麼！要當美編，那麼水還是當我的秘書好了



(6)保證人的資料提出（在日本留學需要一名保證你行爲和其他生活一切無問題的日本人，或是在日本工作的外國人，一般較好的語言學校會提供此項服務，但進入大學或專校後就必需自己尋找，如果沒認識的人，就只好花錢買保證人了）

(7)回郵信封

最後要注意的一點就是有些學校有夜間部，但千萬別讀夜間部，因爲日本政府將不會給你護照。

日本生活的問題點滴

■**交通**：日本最方便的交通工具就是電車，而且電車四通八達相當便利，留學生一定要學會電車的乘坐方法，自己必需嘗試轉車的方式與了解大約的班車時間，另一點就是晚上 11 ： 00 後坐電車醉漢會很多，有時也包括女性，請多加小心。

■**住宿**：貴死了，而且跟台灣不同的是一開始就必需先付約 2 個月左右的禮金或權利金，象徵感謝房東肯租房子給你，而且你打擾他了，不過最近日本不景氣，很多地方也不需要禮金，在日本居住很重要的一點就是不可以吵雜，特別是過了晚上 9 ： 00 以後太吵鄰居還會叫警察來喔！



學生宿舍

■**休閒**：在日本最好的休閒就是逛街和看錄影帶，逛街可使你更加了解日本，看錄影帶可學日文而電玩族另一娛樂就是流連電動玩具店，但別忘了打一回電動日幣 100 元（約台幣 25 元）其他休閒呢，三個字貴貴貴雖然如此也別忘了去日本一些有名的觀光場所才會不枉此行。

■**交友**：在日本不像在台灣容易交到朋友，一般來說日本是一個很冷漠的國家，特別在大都市裡，因此你千萬要珍惜學校的友誼，出外靠朋友大家都是互相幫忙的。

■**疾病**：只要是合法留學生你就可以參加在日本一種類似國內的健康保險，有了保險甚至還可以退還部份看病費用，因此去留學一定要參加保險，底下還會爲各位介紹一些通中文或有特別幫助的商店或有販賣台灣食品和租借中文片港片的商店。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
知音新宿店	家鄉食品販賣 & 租借中文電影、港片、大陸片（會中文）	東京都新宿區歌舞技町 2 38 3	03 3200 7612
興達有限會社	電話權利買賣（會中文）	東京都新宿區百人町 1-10 7 3F	03 3368 4549

打工尋找方式

在日本打工並不容易，以大陸留學生而言他們是打工較頻繁的一群，但在日本法律的規定很嚴每天打工時數有限制，而且一般商店的要求不可能接受一名日文太爛的留學生，雖然如此如果你打算在日本待個 2 、 3 年最好還是去打工，一來賺取一些生活費，二來結交日本朋友學習更生活化的日文，三來你也更加了解日本人的生活和思考方式，底下就列出幾種打工方式。

方式：

透過學校登記介紹－最安全有保障但要求條件高薪水也低。

透過學長姐介紹－好工作不少但人緣如何是一問題，需知同是出外人大家皆辛苦。

學校附近看板廣告－在學校附近經常有各類徵人看板甚至指明要中國人韓國人或其他外國人，但由於來歷不明危險性較高，甚至會做一做拿不到薪水的工作。

專門雜誌的介紹－在書店或 7-11 均可買到各種工作雜誌，裡面包含長短期工作契約。

商店前或車站前的廣告－特殊節日前一兩個禮拜經常有徵人廣告，但大部份均只有短期性質。

打工是留學生活中蠻好的學習方式，但可以的話最好等語言學校畢業後再打工，那時日文較好而且已較能融入日本的生活方式，底下就簡介一下各種打工模式。

[illegible]	內容簡介	大約薪水
7 11 或麥當勞	一般性服務業工作開始較累但熟悉後就不失爲一份好工作．	時薪約日幣 500 ～ 700 元左右，依地點時間而有不同
料理店或餐廳	同上但由於與客人接觸多要求較好的日文同時需記很多日文菜名．	時薪約日幣 650 ～ 1000 元左右，依地點時間而有不同
工廠	很辛苦像作業員一般一些老舊工廠危險性也較高．	時薪約日幣 850 ～ 1200 元左右，依地點時間而有不同
擔任老師	中文或其他專業技能老師，但在日本的中文教材均爲大陸簡體字版，而專業技能老師如電腦老師也必需以日文授課，同時水準要求很高．	時薪約日幣 850 ～ 1300 元左右，依授課類型而有不同
短期銷售員	約一星期左右，大部份配合耶誕節或其他特殊節日在車站前或商店街裡，筆者賣過情人節巧克力	時薪約日幣 750 ～ 000 元左右，依地點時間而有不同但好處是可日領或周週領
公司短期職員或接CASE	日本的電玩設計公司均需要大量的打工人員，從遊戲雜誌的廣告中就可看見此類廣告，但均需具備作品或有經驗．	薪水依各公司各種程度而不同　好處是可了解日本公司的工作方法與要求水準．



圖書館的閱覽室



幾所相關學校簡介

學校名：文化外國語專門學校
地址：東京都渉谷區代代木 3-22-1
電話：03-3299-2011
類別：英、日語專校
科系介紹：日語科、英文科、日語商務班、日語教師養成班
備注：學費相當貴，但有提供宿舍和校方保證人

學校名：國際學園日本語學校
地址：東京都中野區江古田 4 丁目 15 番 1 號
電話：03-3385-2225
類別：日語專校
科系介紹：日語科（分文科、理科、短大）
備注：無

學校名：國立音樂大學
地址：東京都立川市柏町 5-5-1
電話：0425-36-0321
類別：適合專攻音樂的人
科系介紹：音樂學部
備注：日本音樂界名人阪本龍一即畢業於此

學校名：HUMAN 專校
地址：東京都武藏野市吉祥寺北町 1-2-12
電話：0120-37-9898
類別：適合學習遊戲製作和繪圖設計的人
科系介紹：(1)多媒體 & 遊戲製作課程(2)電腦 3D 繪圖設計科
備注：HOME PAGE：http：//www.human.co.jp





學校的餐廳

學校名：代代木動畫卡通學院
地址：東京都渉谷區代代木 1-20-3
電話：03-3378-8999
類別：適合學習遊戲繪圖、動畫設計的人
科系介紹：(1)背景美術科(2)電腦 3D 繪圖設計科(3)動畫卡通科(4)幕後配音科(5) AV 攝影科(6)多媒體設計科
備注：HOME PAGE：http：//www.cri.co.jp/yag info/

學校名：多媒體綜合學校
地址：東京都渉谷區東 2-29-8
電話：0120-41-4600
類別：適合學習遊戲程式、企劃、繪圖設計的人
科系介紹：(1)遊戲設計科(2)遊戲企劃科(3)多媒體設計科(4)程式設計科(5) CG 創作科
備注：本校有夜間部可配合選修

學校名：東京遊戲設計學院
地址：東京都渉谷區代代木 3-55-28
電話：03-3370-2720
類別：適合學習遊戲程式，音樂，企劃，作曲，評論，繪圖，動畫設計等的人
科系介紹：(1)遊戲設計科(2)遊戲企劃科(3)多媒體設計科(4)電腦 3D 設計(5)遊戲評論作家(6)程式設計科(7) CG 創作科(8)遊戲音樂科
備注：每個禮拜的星期 2 、4 、6 可一次體驗入學



登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063



Soft World News

焦點新聞：專訪日本倫理道德委員會理事長



合約的內容都經由四家代表同意

速！速！速！軟世最速報！
變！變！變！魔法大集合！

〔記者：カツカツ簽約現場一手報導〕

喜愛紙牌的玩家有福囉！ MAGIC －魔法風雲會相信您一定耳熟能詳吧！台灣最近正吹起一股紙牌旋風，魔法風雲會更是紙牌遊戲中的當家花旦，相信有許多玩家一定對它又愛又恨的，此話怎講呢？因爲紙牌收集的越多戰力越強，但是荷包卻越來越扁了，所以筆者要爲您報告的這個消息可能也是讓您又愛又恨的吧！

尖端公司獨家取得 Wizards of the Inc 台灣的總代理權， Wizards of the Inc 發行的著名紙牌： MAGIC －魔法風雲會、 NET RUNNER －網路追緝等，都是風靡全球的紙牌遊戲，尤其是 MAGIC －魔法風雲會在全球銷售已經超過 20 億張，而且共有九種不同語言的版本發行，在台灣也有爲數衆多的擁護者，相信感受過它魅力的人都會深深陷入這個炫麗的魔法世界中。

尖端公司於 85 年 10 月 5 日與農學股份有限公司、運力運動用品股份有限公司及智冠科技股份有限公司，共同簽定了販賣 MAGIC －魔法風雲會的經銷合約，由尖端公司總代理，其餘的三家公司負責行銷的業務，如此一來讓紙牌的通路更廣闊，玩家們往後將可以在：漫畫店、書店、卡片專賣店、電腦軟體店、電視遊樂器專賣店以及運動用品店等地方購買紙牌，將這三家不同性質的公司連合起來，造就了這麼強大的行銷網路，讓紙牌的市場更向前邁進了一大步，也嘉惠愛好紙牌的玩家們。

魔法風雲會是一套戰鬥形態的卡片遊戲，在故事設定中，玩家們分別扮演著旅行魔法師，在多元平行宇宙中穿梭，每當碰到具有敵意的旅者，便互爲對手開始以魔法爭鬥，遊戲的進行是採一人一回合，交互輪流的方式進行。一開始各玩家擁有 20 點生命值並由自己準備的牌中抽取七張牌與其他人對戰。魔法的種類相當多，玩可以利用它們召喚生物、攻擊對手、甚至利用它們來干擾對手的行動。一旦玩家的生命值消耗到零，或是抽玩了所有的排，他就輸了這場比賽。

到底是有啥吸引力讓人沉迷於其中呢？筆者採訪了許多紙牌的愛好者，整理了他們對紙牌的看法，希望提供給未曾接觸過的玩家有更深的了解。

(1)互動性極高。

(2)變化豐富。

(3)故事性強但不限制玩家的想像力。

(4)美觀可收集。

(5)簡單輕便。

(6)遊戲中無絕對的強者。

大概是因爲上述的這些優點，讓這套卡片遊戲能在極短的時間內竄紅吧！不管怎麼樣，從今以後您可以在各大電腦門市中買到您所喜歡的 MAGIC，相信這個福音對愛好紙牌如癡如狂的您是最佳的賀禮。



尖端黃總經理爲與會人士說明

合約書的外貌

圓滿達成簽約儀式



Soft World News

相招來去網路上玩 Quake

台灣的網路玩家又有一個新選擇了！“雷神之鎚”（ Quake ）這個轟動全球的遊戲自九月一日在台上市後就躍居進口遊戲軟體的第一名。亞太地區的總代理美商新美股份有限公司為服務廣大的“雷神迷”，特與國內網路系統的領導者－凌怡系統股份有限公司設立了一個 Wind-ows 95 的 Kali Server ，讓雷神之鎚的愛用者能透過無遠弗屆的 Internet 和各方同好切磋技藝。

這個 Server 的相關資料為：

tracker	205.244.188.24
nameserver	203.70.2.9
Kali central	203.70.2.2

美商新美股份有限公司 電話：02-7060660

凌怡系統股份有限公司 電話：(02)7598696

今後，由美商新美公司代理的網路遊戲都會透過這個 Server 提供消費者更完整的服務。

歌騰火鳥 2 代－一切控制儘在您的彈指尖

當面對敵人頑強的抵抗時，您將不再需要為了切換武器或改變視野，而分心把手不斷游移於鍵盤之上了！不管任何遊戲，歌騰火鳥 2 都能讓您「掌握」完全的控制！

歌騰火鳥 2 上的 13 個按紐不但可以分別指定各自的遊戲控制鍵，甚至可以只用一個按鍵就能定義巨集指令或遊戲密碼（複合鍵），此外歌騰火鳥 2 還提供各大暢銷飛行與動作遊戲的搖桿最佳預設值，讓你即刻便能上路！

特色

- 13 個可自由定義的按紐，並可設定複合指令。
- 一個 8 方向的苦力帽，可自由切換視角。
- 內建武器控制系統與節流閥。
- 舒適的握把設計，可調節搖桿張力大小。
- 簡易的“ drag & drop ”拖放式設定介面。

歌騰資訊

TEL:(02)322-3220 BBS：(02)357-9920
台北市八德路一段 5 號二樓之二
http//www.double.com.tw
telnet://bbs.double.com.tw

衛普電腦台「石破天驚電玩大賽」

眼盯著 Duo 電腦，手握著超級鈦戰士搖桿，腳穿著大腳，就進入了絢麗的 Quake 世界。無論身在何處，台北？台中？高雄？衛普電腦台舉辦的「石破天驚世紀電玩大賽」，向全國電玩族撒下武林帖，邀請大伙來比高低、較長短。 Duo 電腦、數位相機、電玩搖桿、電視機、腳踏車…，大獎在這裡。不怕給得多，只怕你不來！

1 參賽對象： 喜好電玩之學生、社會人士

2 報名方式

(1)通訊報名：台北市明水路 397 巷 7 弄 55 號 B1
衛普電腦台行銷部收

(2)傳真報名：(02)532-8525 衛普電腦台　行銷部收

(3)網站報名：「衛普小站」http://www.webtv.com.tw

(4)現場報名：預賽每場前 30 分鐘開放 10 名現場報名

3 比賽時間及地點：

【預賽】 11/3 台北資策會科展中心
（台北市和平東路二段 110 號）
11/12 台中中友百貨 A 棟 13 樓
（台中市三民路三段 161 號）
11/17 高雄信鴻電腦商場
（高雄市左營區大順一路 91 號 2 樓）

【決賽】 11/23 三重天台廣場中庭
（三重市重新路二段 78 號）

4 參賽費用： NT$150

5 繳費方式：劃撥繳款
劃撥帳號： 18931061
劃撥戶名：衛普國際衛星事業股份有限公司

6 參賽遊戲軟體：雷神之鎚（ QUAKE ）

熊貓軟體 遷移啓事

熊貓軟體搬新家了！為了讓員工們有個舒適的環境開發更新更好的遊戲，熊貓軟體於九月二十九日遷移至台北縣中和市宜安路 77 號 2 樓，同時，為了讓熊貓軟體在制度和遊戲的開發上更加完善和進步，在經過董事會的討論後，決定聘請黃文傑先生擔任熊貓軟體的總經理，並由黃文傑先生負責公司的各項營運事務，搬遷後的熊貓軟體將秉持著服務玩家的精神，持續不斷的推出更新更好的遊戲，也希望玩家們能繼續支持熊貓軟體。



倫理道德委員會理事長－

酒井道子

專訪


酒井道子近照

〔記者：李永治　台北報導〕

對國內不少曾經接觸過日本遊戲或雜誌的玩家而言，『18 禁』應該是一個相當熟悉的標識；它是日本遊戲公司在出版每一套遊戲時，如果有過於色情或暴力，而不適合一般較小的玩家去接觸，便會在其廣告及外包裝上印上這個標幟。『18 禁』不僅是讓玩家挑選適合自己年齡層的遊戲之一道關卡，更是日本遊戲公司在嚴格自律之下的一個表徵。爲了讓讀者瞭解在這標幟之下的種種運作內幕，在經過相關人士安排之下，記者終於在一個場合見到了倫理道德協會的理事長，同時也是 ACTIVE社長－酒井道子小姐，而在場的還有 K&M SALES NETWORK INC.社長－酒井一男先生。以下先爲各位讀者介紹一下有關 ACTIVE 及 K&M SALES NETWORK INC. 公司的概況：

ACTIVE成立至今已有六年的時間。當初剛成立時有 4 位成員，現在則發展到 13 位。值得一提的是，從未有任何一位成員離開該公司。其最初的產品是以花札及麻將 GAME 爲主，其中較爲大家所熟悉的有麻雀幻想曲系列。在以後將往動作遊戲方面發展。最新的產品爲無名指的教科書，曾經是 LOGIN 雜誌上的 TOP 2 ，並預定明年移植到 SS 上。該遊戲爲清新戀愛之故事體裁，玩家較有主控性、可自行選擇，共有 13 個結局。

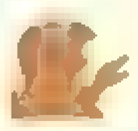
K&M SALES NETWORK INC. 公司的成員有 7 人，目前所製作的遊戲爲幻島魔境，是一部以電影手法表現之冒險遊戲，其分鏡運用得相當優秀，使得遊戲呈現出十分立體的效果。

由於 ACTIVE 及 K&M 是分別住在上下兩層樓之鄰居，所以有相當良好之合作關係；兩方面公司的人員會經常相互支援。其遊戲製作時間從 4 個月至一年不等，製作人數則會依規模而有所變化。

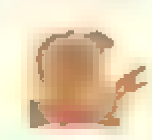
在經過一番寒暄之後，記者開始進行以下的專訪：


：是否可以介紹有關日本倫理道德委員會的宗旨及成立概況？

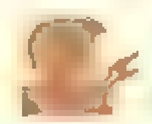
：日本倫理道德委員會（コンピュータソフトウェア倫理機構）是日本各遊戲公司爲了讓遊戲在出版時皆有一定的道德自律尺度而產生的，其審核範圍爲美少女 H-GAME 及各種衍生產品，其目的爲避免太過色情及暴力的遊戲讓 18 歲以下的小孩子接觸。委員會在一開始時有 150 家公司之成員，後來增加到 180 家公司，所轄的產品 MARK 則多達 250 個。基本上本機構是常駐性質的組織，有自身的辦公室及成員，並設有經常性委員，也就是以目前業界最頂尖的 8 家公司爲主要成員。


：請問委員會的運作方式是如何進行的？

：委員會旗下的各公司在出版每一個遊戲之前都需送檢，而送審時各遊戲都有條碼識別，審核時間則視遊戲大小而不一定。在委員會整體審核過並決定尺度之後，若是屬於較限制級的，則會在包裝盒上及廣告中貼上 18 禁的 MARK 。另外我們也會派人在每個月巡視市場上目前的情形，是否有未依規定之產品販售。另外委員會在每月都有一次集會，這時各遊戲公司及各雜誌之編輯都將出席，如果有需要的話，也會召開臨時會議。


：有關於委員會之審核是否是屬於強制性之方式？

：由於日本的各級政府都有相關之法律規章，因此委員會本身之業務爲政府所委託執行。在業界強而有力的自制力之下，如果沒有加入我們委員會的話，該公司的產品將無法進入整個行銷市場販售。


：如果有某一家公司的產品，在未經審核的情形之下在市面上販售，委員會將如何處

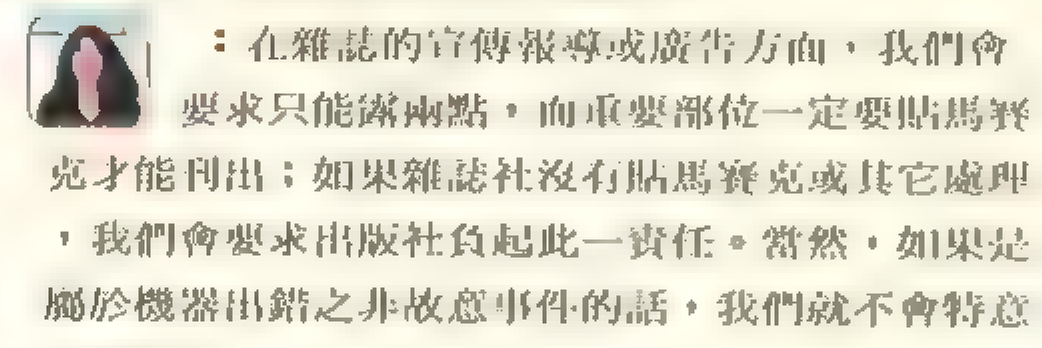


理？

：如果有公司故意在未經審核的情形之下直接在市面上販售，我們會要求該公司全面回收該產品。若該公司不予執行的話，委員會先寄一份警告通知，並以我的名片為名去實際要求，如果對方還是沒有動靜的話，我們會再要求所有的銷售管道禁售此一產品。



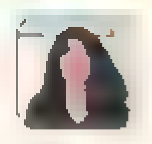
：除了遊戲公司之外，對於遊戲雜誌方面，委員會是否會予以監督？



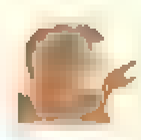
：在雜誌的宣傳報導或廣告方面，我們會要求只能露兩點，而重要部位一定要貼馬賽克才能刊出；如果雜誌社沒有貼馬賽克或其它處理，我們會要求出版社負起此一責任。當然，如果是屬於機器出錯之非故意事件的話，我們就不會特意去追究。



：若有遊戲公司經常出這一些問題的話，你們將會如何處置？

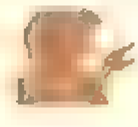


：如果是累犯之公司，委員會將會宣告該公司已脫離該組織，而因為業界間強大的自律力，被除名的公司的產品將無法再出現在市面上。

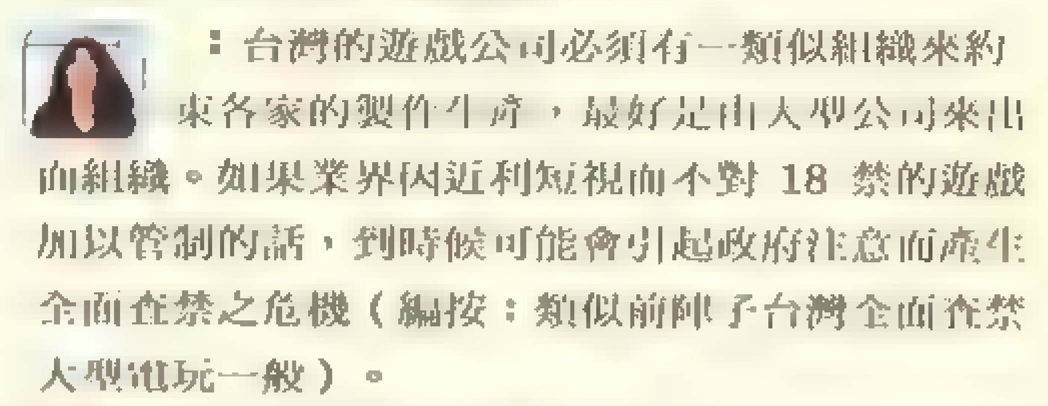


：至於商店方面如果出售 18 禁之遊戲給未成年之消費者的話，委員會將會採取何種行動？

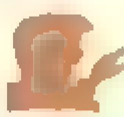
：關於商店出售 18 禁遊戲給未成年人的問題，由於日本政府尚未有法律可以約束，所以得靠商店本身的自律性約束。不過在一般的都市或大型商店會較少發生這種事情，通常是鄉下等較偏僻的地方才有這種問題。在一般較大的商店，18 禁的遊戲將會分類擺置，以便讓玩家區分。不過這些 H-GAME 佔了整個產量的 70%，所以相對地一般性的產品就較少了。



：日本遊戲公司為了保護下一代，真是用心良苦；相對地您對台灣目前略呈混亂的業界狀況，是否有一番建議？



：台灣的遊戲公司必須有一類似組織來約束各家的製作生產，最好是由大型公司來出面組織。如果業界因近利短視而不對 18 禁的遊戲加以管制的話，到時候可能會引起政府注意而產生全面查禁之危機（編按：類似前陣子台灣全面查禁大型電玩一般）。



：請問您對將來有何看法？

：身為委員會之一份子，期望將來類似 18 禁之審核制度可擴及到錄影帶及電視，以更廣泛地保護我們的下一代。至於身為遊戲公司的負責人，因為 WIN 95 極為流行，已有 70% 使用 WIN 95，所以我估計明年的遊戲業界之作業平台，將可能完全被 WIN 95 所取代。為使遊戲提升至在 WIN 95 上執行之水準，遊戲公司最好更努力地提升現有水準，如果未跟上時代潮流，是會被環境所淘汰的。

記者在訪問結束之後，心中有相當多的感觸。目前台灣市場的確充斥了不少充滿色情或暴力的限制級遊戲，如果業界未有自我規律的話，這些產品將可能會被不少年齡層較低的玩家所接觸；在充滿聲色刺激的情形下，誰能把握這些玩家不會被其內容所影響呢？期望業界本身能有一套較妥善的處理方式，不僅是保護我們的下一代，也是為自己的發展建設出更好的未來。

購買遊戲的新好所在－便利商店

大誠行公司 11 月將首開全國第一先例，GAME-CD 隆重登陸便利商店上架熱賣。上一波由大誠行公司製作發行的生活家互動式教學光碟片，於 7-ELEVEN 及福客多便利商店上架陳售，創造了近兩萬五千片傲人的銷售成績，並且為便利商店帶來新的消費群，這一系列互動式教學光碟軟體的品質已成功的建立起良好信譽。對於大誠行公司推出的新商品，客戶必有信心選購，因此大誠行公司結合第三波、世紀縱橫、歡樂盒、英特衛等四家公司與福客多合作計劃，將於 11 月初將在全省連鎖店開始販售 GAME-CD，對於電玩遊戲玩家或一般消費群眾實乃一大福音。

大誠行公司副總經理賴德毅先生，表示高品質的光碟與強大行銷管道的結合，在消費者的印象中，便利商店陳列光碟片就如同飲料或雜誌一樣，隨時有新的貨品補充，這使得消費者在經過便利超商時，有新的動機進入店內探詢新產品是否上市，連帶地增加了其它消費的機會。賴副總更進一步指出，現在最時髦的商品莫過於走在時代尖端的資訊產品，大誠行公司開發及代理最新的高品質光碟，將使便利商店抓穩社會的脈動創造無限的商機。



遊戲世界的創

由於上期篇幅有限，未能將文章全數刊載完畢，在此先向讀者致上十二萬分之歉意。至於本期之精彩文章則計有：線上創世紀之介紹及其製作人專訪，私掠者2一黯星梟雄介紹， AH-64D 長弓戰鬥直昇機遊戲製作人專訪，前銀河飛將製作人 -Chris Roberts 離開 ORIGIN 後的動向，以及 Lord British 的鬼屋揭祕大公開。篇篇精彩，請速詳讀.!!



造者 ORIGIN



採訪與撰稿：莊振宇
Interview & Article by Allen, C.Y. Chuang

資料蒐集：劉稼禹
Pre-interview research



私掠者2

黯星梟雄

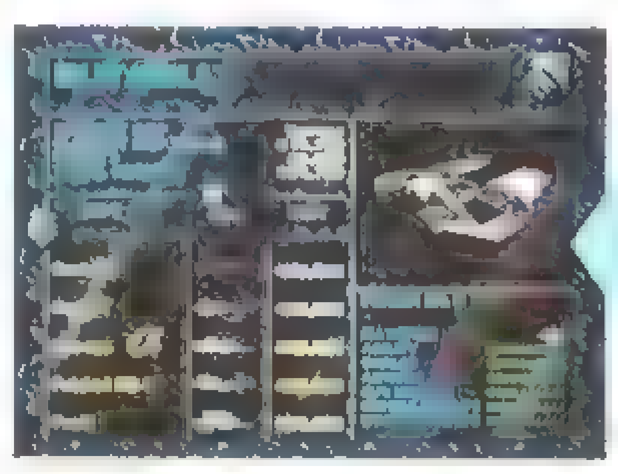
玩家們記得銀河飛將私掠者一代嗎，那是一個完全與銀河飛將主線不相關的遊戲，玩家扮演的只是一個在宇宙中的生意人，爲了糊口而替人飛任務而已，由於遊戲的自由度很高，而且不受劇情限制，所以趣味十足，只不過使用了銀河飛將二的引擎，看起來飛行畫面不太漂亮，後來更由於銀河飛將三代及四代的推出，更使其看起來遜色得不得了。好消息是，銀河飛將私掠者二代即將推出，運用全新的技術，讓玩家可以再一次享受成爲私掠者的樂趣。

大牌名星，陣容堅強

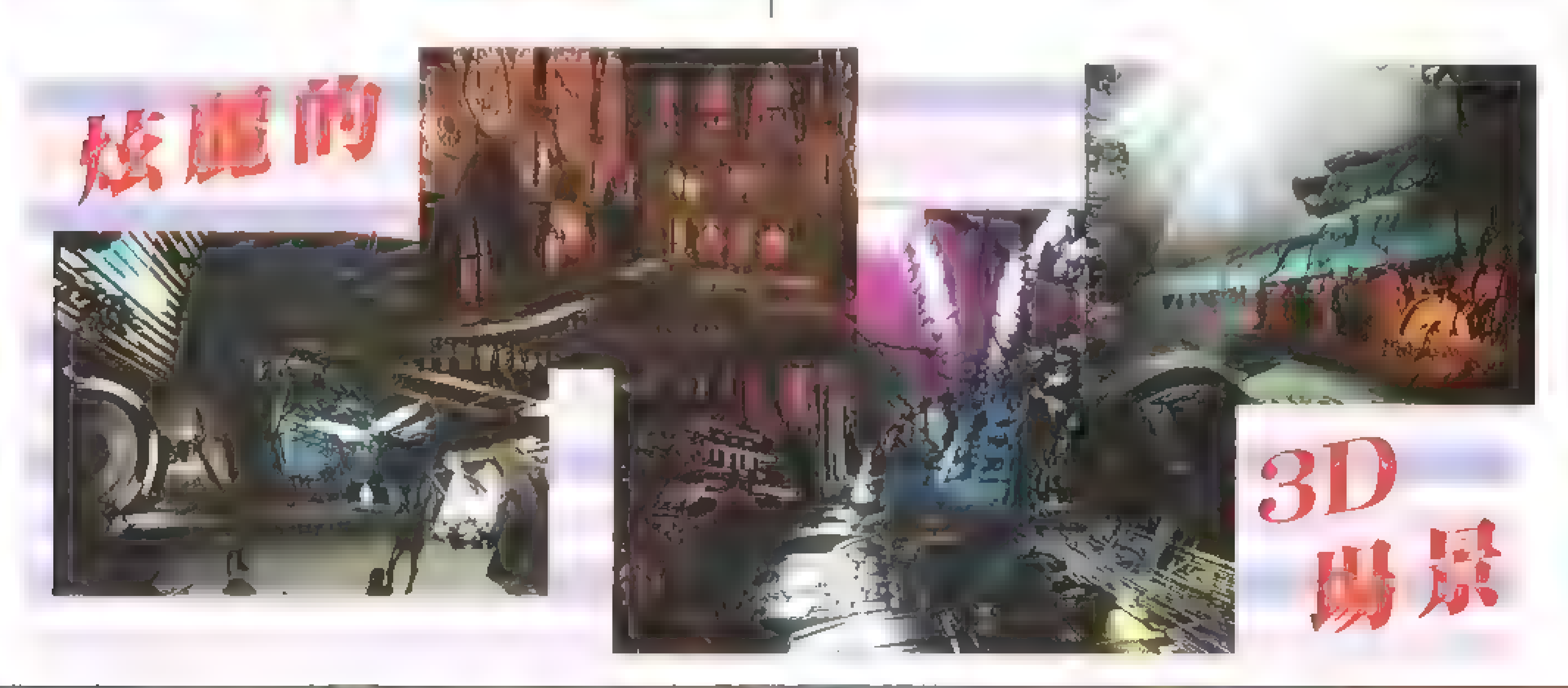

遊戲中的電影畫面

私掠者二代大部份都是 Origin 在英國的分公司所製作的，它承襲了銀河飛將四代運用電影的手法穿插遊戲故事，所以請到了數位在歐洲的大排名星來拍攝遊戲的過場電影，陣容包括有 John Hurt,David Warner,Jurgen Prochnow,以及 Clive Owen 。筆者在 Origin 時看了它的開場電影，魄力十足，絕不比銀河飛將四差。

遊戲的主角在一次不明敵人的攻擊下墜落於賀摩斯（ Hermes ）行星上，由於重傷而且當時的醫學無法救治，所以被放入一種特別的裝置被冷凍進入冬眠狀態。十年後，主角醒過來了，卻喪失了所有的記憶，他只知道自己的銀行戶頭中有一大筆錢。現在，主角必需開始在宇宙中闖蕩闖蕩，並且找出自己的身世之迷。


玩家可自由地買賣太空船

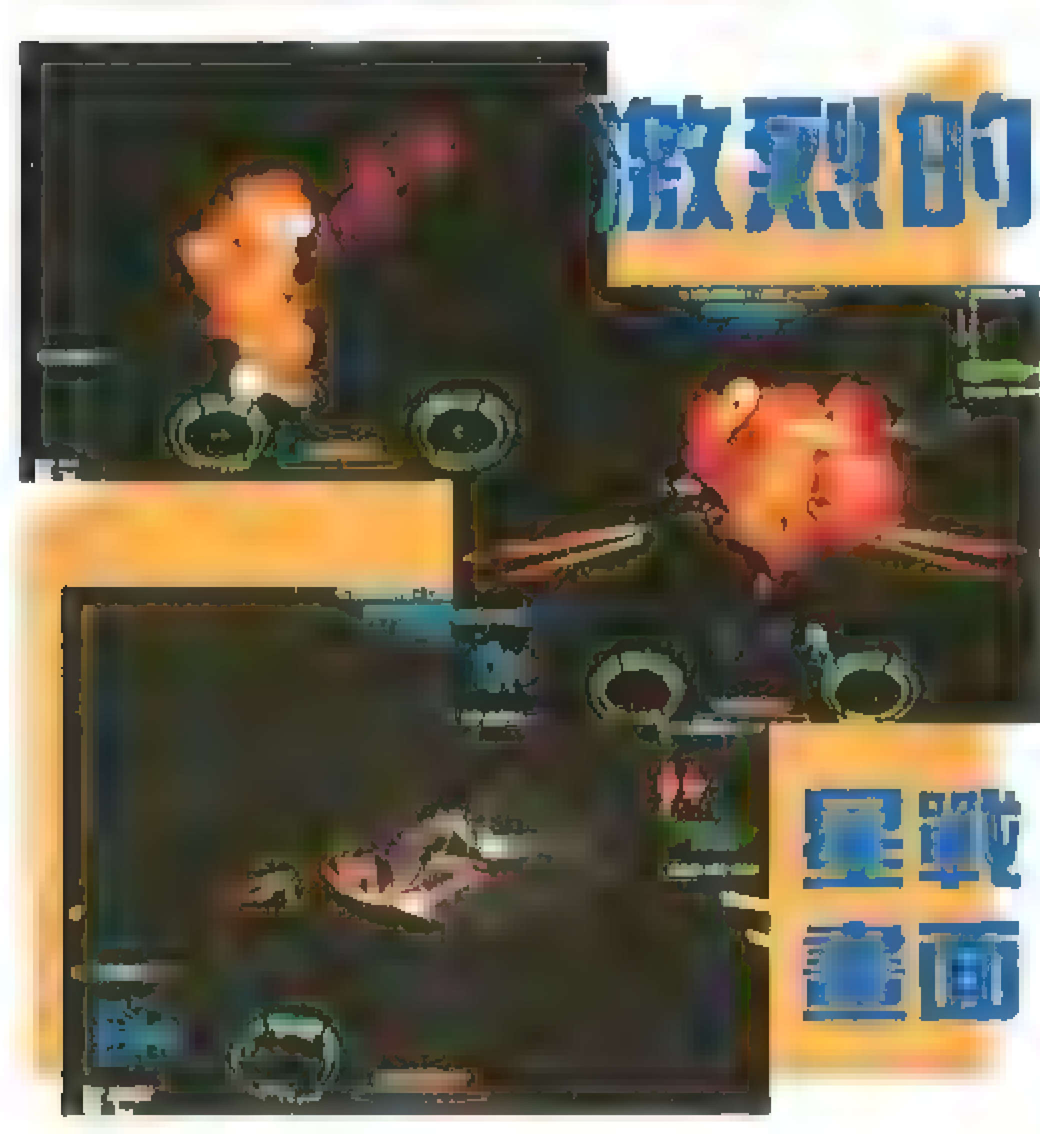
遊戲的電影相當流暢，而且特效與 3D 動畫都做得很好，歐洲的演員演技更是不賴，對臺灣玩家來說，唯一的一個缺點就是遊戲中的演員講的英文都是英國口音的，所以習慣聽美國口音英文的玩家可能會不太習慣，但是話又說回來，遊戲中有顯示字幕的功能，所以玩家根本不必擔心。


炫麗的3D場景

重新設計的遊戲引擎

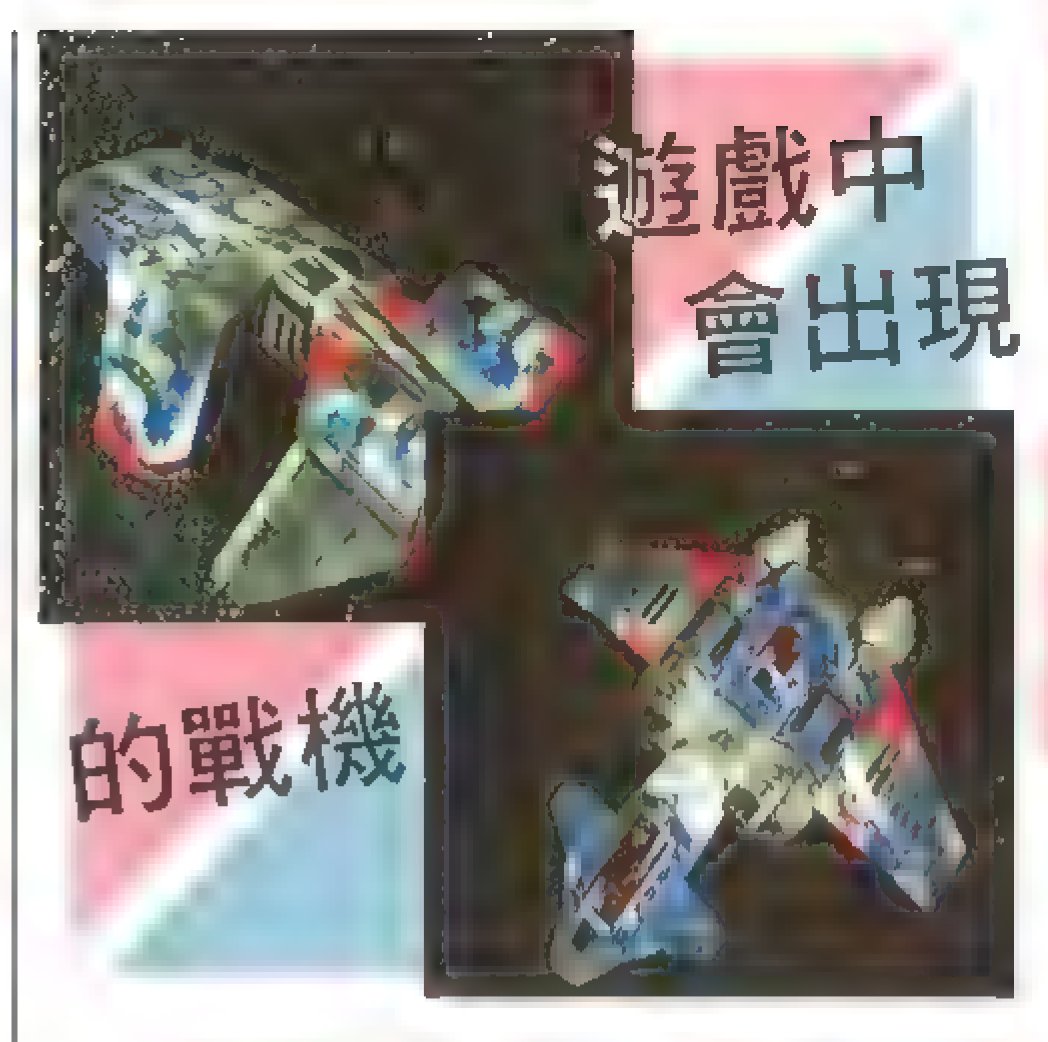
私掠者二的遊戲引擎不再是使用銀河飛將四的系統，而是完全重新設計的。筆者在看到Origin展示時，就發覺在 Pentium 90 的電腦上面跑就流暢的不得了，於是筆者就知道所使用的引擎一定不同。在私掠者二的飛行畫面玩家將可以發現所有的太空船的精細度都遠比銀河飛將四代要來得細膩，再加上畫面切換的速度增加許多，讓整個遊戲本身增添了許多的真實感受，玩起來也比較刺激。

這個遊戲不同的地方就是自由度很高，玩家可以隨自己喜歡從事各種行業。可以當專門替別人載貨物的運輸船，也可以自己穿梭於星球之間做貿易，玩家更可以不務正業，到處去攻擊別人的船艦成為一個星際海盜，不過無論如何，賺錢是本遊戲中最重要的事，如果賺不了錢，就無法買到更新的配備增強自己太空船的威力，如果無法增強威力那就永遠無法在宇宙間立足。



本遊戲支援節流閥控制器，事實上這是第一個支援的遊戲，筆者在 Origin 試玩了一下，左手操作節流閥控製器，右手握著搖桿，操作異常輕易，根本無需鍵盤或是滑鼠就可以得心應手的操作太空船，可以說是一項很棒的設計。





本遊戲是由 Erin Roberts 所監製，而他就是離開 Origin 的前銀河飛將製作人Chris Roberts 的弟弟，由於兄弟兩都是這一方面的專家，所以在遊戲的設計上絕對不會讓玩家失望的。在遊戲中玩家可以駕駛超過 60 種不同的太空船，而且大多都可以自由的組合，也就是說，玩家將可以將船裝備成一韋運輸船，或者是一艘戰艦。由於在太空中玩家經常會遇到星際海盜，所以如何的分配運輸船的空間以及彈藥的儲存是一件不容易的事情。



在遊戲中，玩家可以自由的雇用僚機隨行，由於在遊戲中有各式各樣的人，所以能否信任一個人完全要看玩家的經驗。

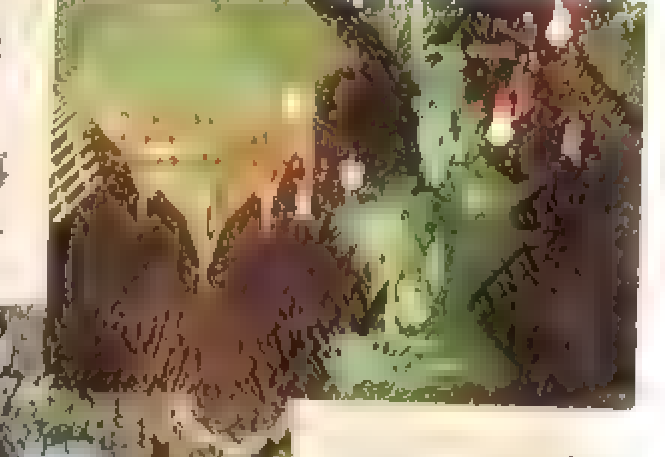


銀河飛將私掠者是真是一個大製作，重新設計的流暢戰鬥 3D 引擎更是讓遊戲增色不少，本遊戲預定將於十一月推出，玩家們到時候不要忘了買一套來玩喔！





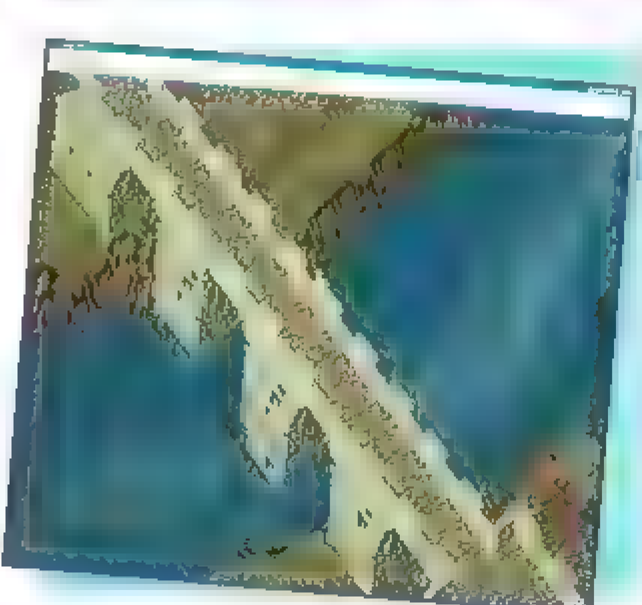
在來多的網路遊戲中，線上創世紀（Ultima Online）可說是最受玩家喜愛的一個。在推出之前的兩次測試活動都深受玩家好評。由於本刊在前幾期就已經報導過這個遊戲，所以筆者將不再累述，我將向各位介紹一些在前兩次測試後才加入的功能。



地圖的擴大

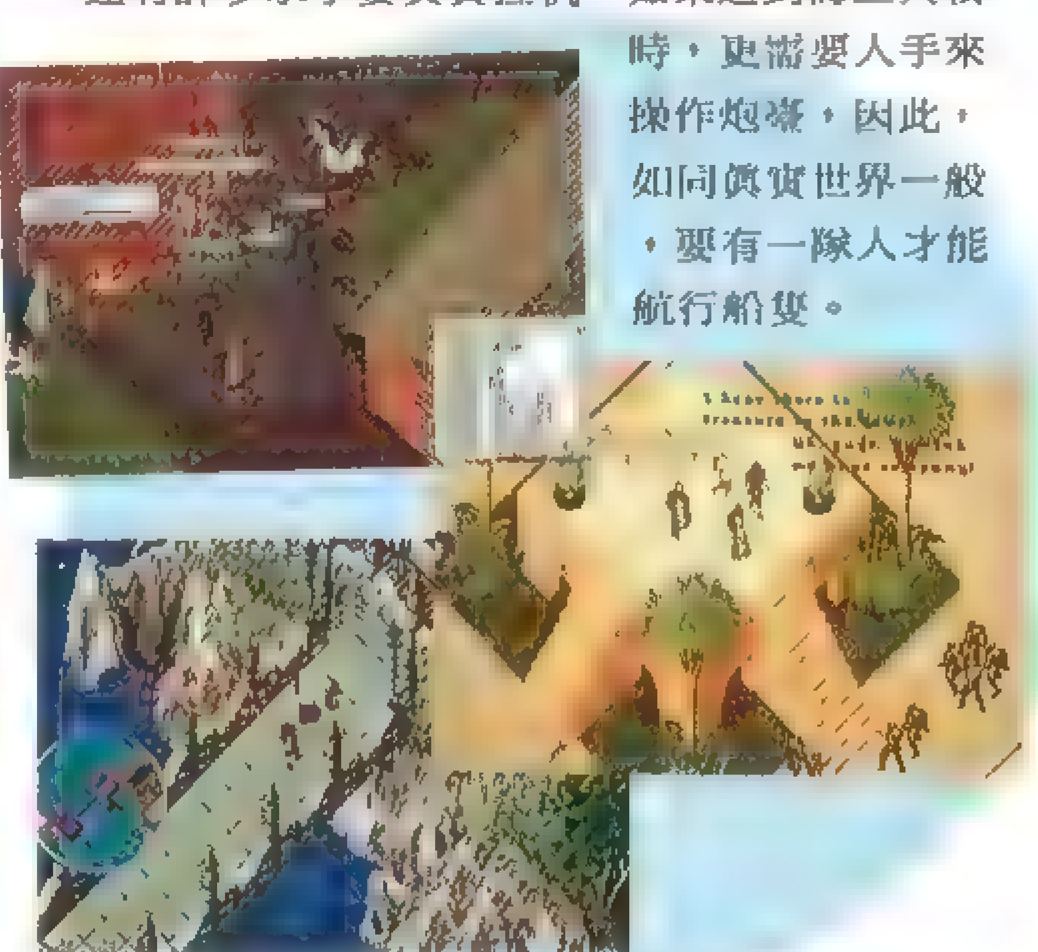


在前兩次的測試中，玩家都只能在不列顛城以及其周圍走動而已，不過就算如此，整個範圍就已經讓我們覺得很大了，那麼，真正的範圍將會有多大呢？據製作人 Starr Long 表示，遊戲的地圖將會增加至好幾百倍，到時候玩家將會在遊戲中看到 16 個大型城市，數百個小型村落，以及 8 個大型的地下城。玩家若要繞整個世界一圈，要好幾百個小時，所以，在遊戲中將會有交通工具可以使用。還有，值得一提的是，許多玩家在創世紀系列中所熟悉的城市都依然會在這裡出現喔！



新增的交通工具

在遊戲中，玩家將可以乘坐各種的交通工具。玩家在普通時候可以騎馬到處逛逛，也可以坐馬車、飛毯、飛龍等交通工具。最特別的是，玩家將可以駕駛大型帆船航行。據 Starr 表示，遊戲中的船非常的大，是畫面螢幕的兩倍多，而且是沒有辦法一個人駕駛的，必須要十五、六人才能讓船啓動，因爲有一人要當船長，有人要掌舵，還有許多水手要負責拉帆，如果遇到海上大戰時，更需要人手來操作炮塔，因此，如同真實世界一般，要有一隊人才能航行船隻。



自然生態以及市場效應系統

線上創世紀的程式非常強大，它無時無刻都在進行大量的計算來模擬整個大自然的每樣細節，其中一樣就是食物鏈。在遊戲中，每樣生物的相對食物鏈都經過設定，因此世界會自我演變，例如鹿吃草、龍吃鹿，如果有人發神經將附近的草都燒光了，那鹿就會因爲沒草吃而大量死亡，這樣一來，沒有鹿爲食的人就會轉爲食用其他的

生物。很可能是玩家飼養的家禽家畜，也有可能是外面的野生動物，但是如果龍來到了村莊附近，那他就會開始吃人，這就是所謂的生態系統。

市場效應系統更是模擬的很眞實，完全依照經濟學上供給與需求的原理。如果在 A 鎭是處於沙漠地帶，缺乏綠色蔬菜，那蔬菜的價錢就會很貴。如此一來，玩家便可以從盛產蔬菜的B鎭購買大量的菜然後運往 A 鎭出售以賺取差價。



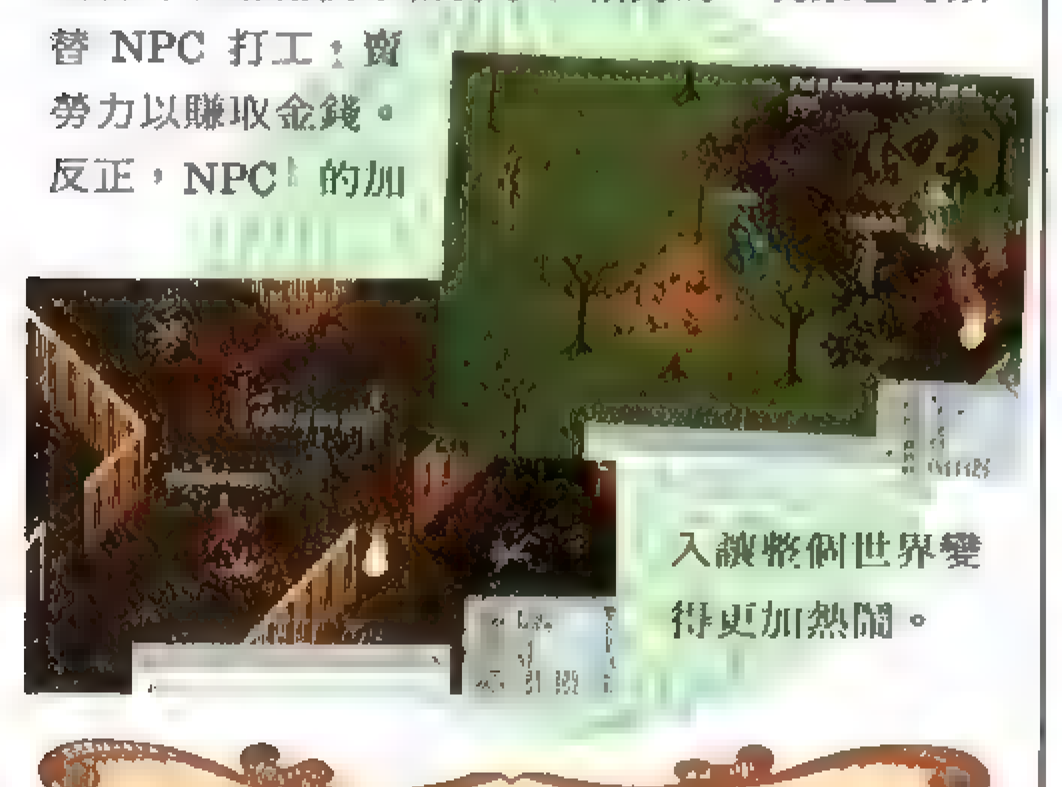
自行建立房屋

在線上創世紀裡最主要的進步就是允許玩家自行建屋了。如果玩家有足夠的財力，就可以到建築師那裡付錢請他們開始蓋房子，而房子的樣式可以由玩家自行設計。如果說玩家是富可敵國的有錢人，還可以建一座皇宮咧。



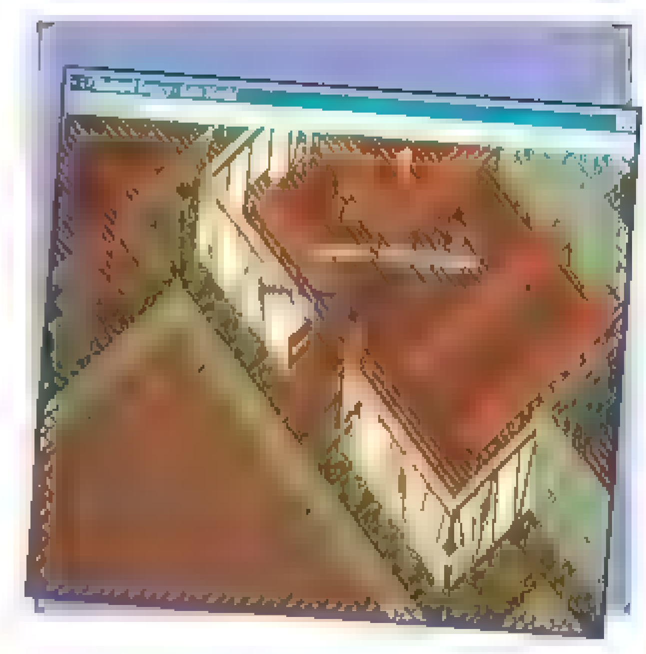
NPC 的 AI

線上創世紀裡面的 NPC 也有著很強的 AI。玩家很難可以辨別畫面上的人是眞人所控製的還是一個 NPC。玩家在遊戲中可以雇用 NPC 來爲自己做事，你可以請他們來作爲你的保鏢，或者可以請他們來當打手；相對的，玩家也可以替 NPC 打工，賣勞力以賺取金錢。反正，NPC 的加入讓整個世界變得更加熱鬧。



不要做犯法的事

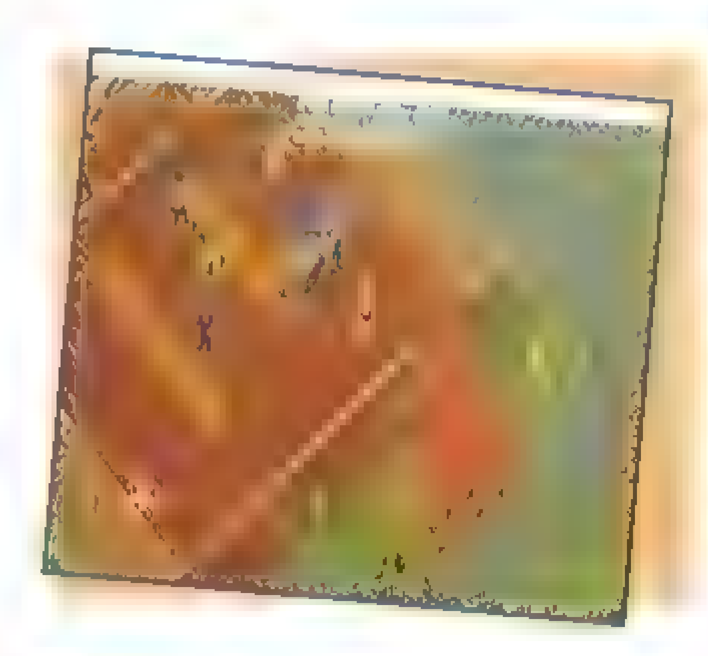
在遊戲中，玩家也許認爲把別人的頭砍下來或者是幹一些眞實世界中自己所不敢感做的事是相當好玩的，但是，不要忘了本遊戲中有監獄的設定。當玩家做了壞事之後，城中的衛兵就會將你捉到監獄去關起來，如果說玩家在牢房中找不到逃出去的辦法，就只好一直呆在監獄中直到刑期期滿或是有人來救你，否則的話，休想出的去。





程式的增強

Starr Long 宣稱，目前的線上創世紀主程式比起 pre-alpha 時候改善了許多，不但遊戲的圖型顯示引擎加快了許多，在網路的傳輸上也快了不少，他們將遊戲資料的傳送封包縮小以利資料的輸送。玩家也將有許多的遊戲選項可以自由設定，加上操作介面也已改良了不少，讓玩家可以更享受的來玩這一個遊戲。

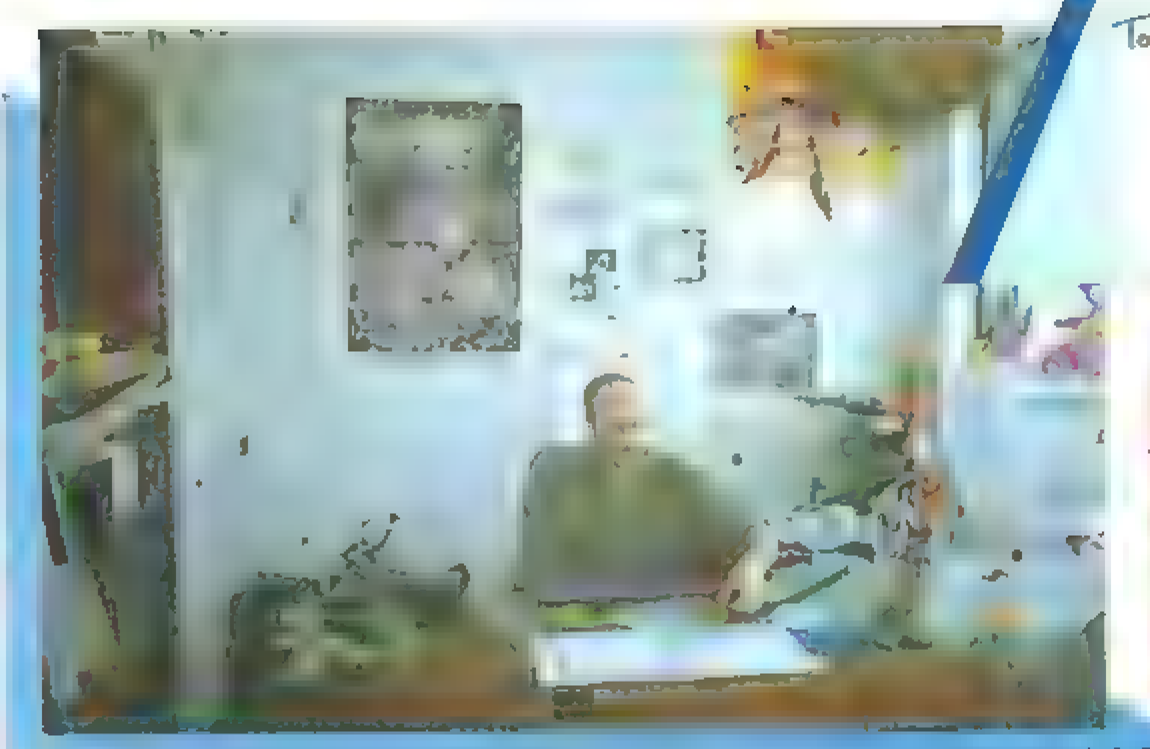




想要參加 Beta 測試嗎？

不論你是臺灣人還是美國人，你都可以參加 Origin下一波的測試活動，成爲 Origin 測試線上創世紀的一員。據 Starr Long 表示，目前申請測試線上創世紀的人數約爲 34,000 人，他們預計要接受 68,000 位測試人員，如果臺灣的玩家有興趣，可以到 http://www.ea.com/origin.html 下去登記註册，然後寄一張十塊美金的美金支票或是美金郵政匯票到 Origin 去，你就會收到一片內有測試版遊戲的 CD 片。 Origin 表示，目前他們是來者不拒，不過一但超過了預訂的 68,000 人限額，他們就會開始選擇玩家，因此，有意者動作要快。 Starr Long 表示，線上創世紀的測試期將最少會爲期一周，但是如果在測試時沒什麼延重的問題的話，他們也許會將測試的時間延長至一個月。





To Softworld Magazine
Starr Long
Associate Producer
Ultima Online

專訪

線上創世紀

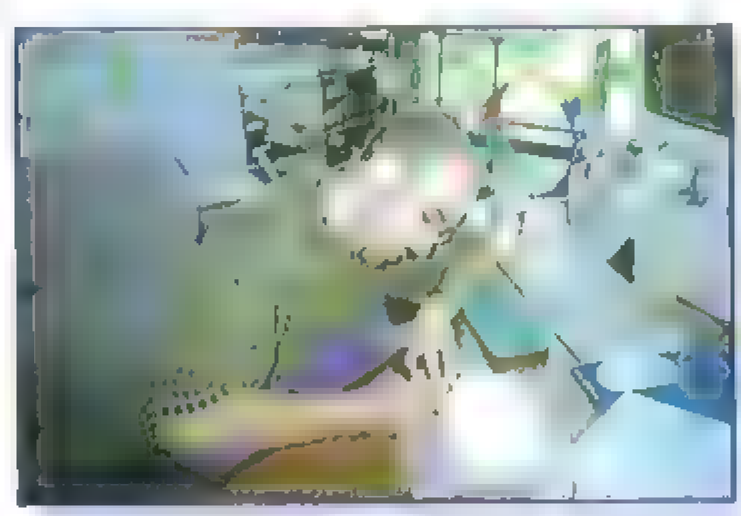
製作人 — Starr Long

Starr Long是一位 Origin 的資深遊戲製作，在被指派爲線上創世紀的製作人之前，曾經製作的作品爲 BioForge 以及創世紀七代。

問：線上創世紀與單人版本有何不同？

答：線上創世紀與單人版完全不同，除了世界還是不列顛尼亞之外。通常在一般的單人RPG遊戲中，玩家所作的事通常都是從A走到B以取得物品X，但是在線上創世紀之中，玩家必須瞭解當你從A點走到B點時很可能會出現另一隊人來阻止你取得物品X，並且把你殺掉。而在那之後，你的目的就變成尋找擁有物品X的人並將其奪回。玩家可以從這點看到，線上創世紀的遊戲內容隨時都在改變，因爲該遊戲不只是你一個人在玩，而是同時有上千個玩家在進行遊戲。

問：創世紀中有多少個角色會出現於線上創世紀中？



Starr Long

答：目前我們還不太清楚，但是至少我知道Lord British會出現在其中，而他就是Richard Garriott親自控制的。不過有一點我希望玩家明白，就是線上創世紀與單人版得創世紀可以算是平行異世界，所以雖然地方一樣，世界一樣，但是玩家可能會看不到一些在往常創世紀系列中所見到的人、事、或物。

問：在設計線上創世紀時你曾遇到過任何問題嗎？

答：沒有任何問題，整個設計過程都很順利。

問：在進行過的兩次測試當中，有沒有遇到一些奇怪的玩家？

答：這就要看你所謂的〝奇怪〞的標準了，我有兩個很棒的例子。第一個是，在測試的時候，有許多團體一一構成，其中有一個團體叫作F__k Ass（編著：名稱不雅，特此消音），他們到處遊走，然後看到人就纏住不放然後開始罵髒話或者講一大堆不入流的話。於是我們看不過眼就把他們講話的功能消掉了。在最新一版的線上創世紀中，我們加入了對話過濾器，如果玩家把過濾器打開，若有人打入髒話，玩家就會看到在髒字變成一大堆奇怪的符號。而且該過濾器相當聰明，不論玩家將髒字如何組合，過濾器都可將其挑出。如果有人發明新的髒字，玩家也可以將新的髒字輸入過濾器的資料庫中。如果說有那種很討厭的玩家，你也可以將其列入你的〝黑名單〞之中，於是，只要該玩家講的訊息都不會出現在玩家的螢幕上。另一個奇怪且好玩的例子是，有一男一女站在船塢上，女的在船塢的最外面，而入口卻被男的擋著，別的玩家要付50塊金幣他才讓你進去，我覺得好玩，付了錢進



Starr Long 喜歡喝茶，看到本刊的茶葉後非常高興。



去，發現那個女的開始脫衣服，並且輸入了一些不刊入目的色情訊息。他們的生意很好，馬上就賺了五、六千塊。



問：你認為線上創世紀會吸引創世紀迷嗎？

答：會的！在測試之前，創世紀 Game 迷會就分裂成了兩個團體，他們兩個團體對於線上創世紀都相當的興奮，並且開始討論要如何進行遊戲，但是他們開始對遊戲產生意見的分歧，所以他們互相挑釁，揚言要在遊戲中一決勝負。因此我不但認為創世紀迷會被線上創世紀所吸引，還會成為線上創世紀的主要玩家。

問：線上創世紀是如何誕生的呢？

答：我想大約是在去年 3 月時，我與 Ken — BioForge 的製作人～都是創世紀系列的迷～。在完成 BioForge 後，我們玩了一段時間的網際網路，我們就想如果能在這上面設計多人連線遊戲那該也多好啊！然後我們又想到創世紀其實很適合拿來做多人遊戲的題材，我們聘請了一位網路程式設計師，拿創世紀 6 的引擎來花了兩個星期的時間將其改成多人的版本。當時公司裡有五十幾個人同時都在玩多人版的創世紀 6，於是，我們想："這個點子不錯，我們開始發展真正的線上創世紀吧！"

問：線上創世紀的訊息系統將會允許玩家打入中文嗎？

答：不可以，原因是線上創世紀是一個國際性的遊戲，而我們希望玩家之間都能互相溝通。如果說今天大家都只用自己的語言來打訊息，那還得了？如果玩家的英文不好，由於遊戲是在 Win 95 下跑的，所以玩家也可以執行一個翻譯程式，一邊玩一便查字典，這樣還可以增進英文能力，不是嗎？不過如果說在臺灣地區就有大量的玩家，而且大家都希望擁有中文版的遊戲，我們就很可能會推出中文版。

問：線上創世紀的伺服器將會如何架立呢？在全球各地設立還是只在 Origin 設立一臺。

答：我們只會設立一臺，所以全世界的玩家所玩的都會是同一個遊戲，因為我們覺得這個遊戲最好玩的就是玩家可以在遊戲中遇到從全世界各地而來的人。文化上的差異可以讓世界內更充滿各種不同的人，玩家也許會遇到一個人，然後聊一聊天後發現他是從英國來的。在這個世界中每個人雖然有不同的國籍，但是卻都是不列顛尼亞的人民。因此，我們實在是很不願意在不同的地區各自設立遊戲伺服器，因為這將會失去一個遊戲的意義。

問：對於網路落後的國家怎麼辦？像臺灣只有幾條對外的通訊電纜而已。

答：線上創世紀的設計可以容納高達 500 毫秒的延遲，在 Origin 的首頁上面我們也設立了一個測試玩家所此用的網路服務的延遲（http://www.ea.com/origin html）。我想如果網路速度不夠就不是 Origin 的問題了，就像德國是一個問題地區，整個德國的對外通訊只靠一條 T1 線，所以速度慢到根本不可能執行線上創世紀，平均延遲高達 15 秒。至於臺灣的速度也是慢得可以，平均延遲也有 13 秒之多。我覺得這些地區的玩家應該要發出他們的聲音，要求設立更多的對外線路，因為網際網路的時代已經到了，如果還不多設立一些對外線路的話，就好像一個沒有電話的國家一樣。如果說我們在上述國家設立伺服器的話，他們就可以享受到高速的連線，但是問題是無論在臺灣或是德國，都沒有足夠的玩家來支持設立一個伺服器。設立一個線上創世紀的伺服器每月成本約須 3 萬美金，所以一個伺服器至少要有四千個固定玩家才能支付成本。我們所希望的是，當遊戲推出後，在臺灣的 ISP 會因為大家都想要玩這個遊戲而增設更快的連線。很多人都希望這個遊戲能夠刺激全世界的網路技術，讓網路的速度越來越快。



問：如果線上創世紀推出後大受歡迎，你們還會在設計另一個線上遊戲嗎？



答：當然會，事實上我們已經開始在討論新的線上遊戲內容了。現在 Origin 內部聲音最多的就是要設計多人版的十字軍（ Crusader ）以及銀河飛將。我們大都會將以前出過拿來設計網路遊戲，因爲這樣我們可以藉由那些遊戲打出來的名氣保證網路版會賣得很好。雖然說下一個是什麼我們並不知道，但是我們一定會再製作數個網路遊戲的。



問：你認爲網際網路是遊戲界的未來嗎？

答：我並不這麼想，很多人都說：＂我的天啊！大家都將於網路上玩遊戲，所以再也不會有單人遊戲了！＂但是我認爲就是，很多遊戲公司都將網際網路待爲另一個新的平臺，就好像任天堂、Sega Saturn 、 Sony Playstation …等等不同平臺一樣，但是遊戲本身卻都是大同小異，玩家只是在不同的地方玩遊戲而已。我想網際網路也是如此，它只是一個新的遊戲平臺，但是並不會取代其他的平臺。不過網際網路將會是所有平臺之中最受歡迎的。因爲我覺得遊戲就是人與人之間的互動關係，最早的遊戲，如象棋、圍棋等，都是由於雙方互相爭鬥才有意思，所以當玩家在電腦上面玩這些遊戲時，它們就不顯得那麼好玩，因爲你並不是在與眞人下棋，而是電腦。遊戲界曾有一段時間迷失了方向，他們設計了許多單人玩的動作遊戲，卻忘了遊戲的眞髓是人與人的互動。所以，至少在目前看來，與眞人一起進行遊戲一定比電腦一起更加好玩，因爲全世界沒有一個 AI （人工智慧）程式可以模擬一個眞人的想法。這也就是 Doom 會收歡迎的原因，它受歡迎是因爲有多人連線的功能，今天如果說只有單人模式，玩家在玩幾次後就會對所有的怪物習性摸得一清二楚，那就喪失遊戲的樂趣了，因爲你已知道了所有會發生的事情。但是多人連線就不同，玩家永遠都無法預測對方下一步會作什麼。

問：你想線上創世紀的伺服器會營運多久呢？

答：只要一直賺錢，我們都會一直營運。如果說我們有一群很固定的玩家，一直支持我們，那我們也許能營運到永遠。但是我們估計至少會營運 2 年，由於線上遊戲不止是只有線上創世紀而已，所以我們面臨了很大的競爭。

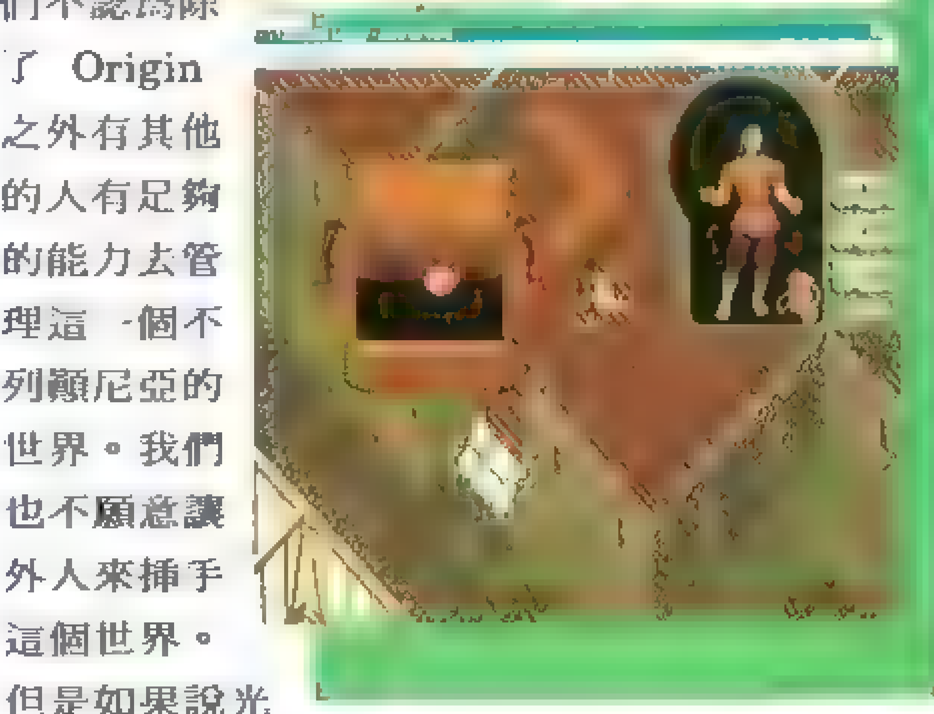
問：遊戲內容會一直更改嗎？

答：我們在設計程式之初就將本遊戲設訂成爲會自我修改。在遊戲中我們也很強大的＂生態平衡系統＂以及＂經濟系統＂。也就是說，遊戲中會有羊吃草、狼吃羊的食物鏈。如果說有一個玩家將所有的鹿都殺掉了，而在附近卻有一群愛吃鹿的龍，如果龍沒有鹿吃了，他們就會改爲襲擊附近的村莊然後吃人。我們並沒有預先寫好龍吃人的劇本，龍之所以會吃人完全是因爲他們爲了要生存，這就是一個遊戲自我更改的例子。由於遊戲有很強大的對話系統，所以玩家遇到 NPC 時，他們就會告訴你諸如：＂每天下午三點龍都會來吃掉我們一個小孩。＂等等的話。所以一切的冒險及故事都是自動產生的。不過有一點就是，遊戲中我們將會加入一個大型的故事，是與 Lord British 與另一個人物的故事，不過到底爲何？就要由玩家自己去發現了。

問：遊戲的最高同時上線人數爲何？

答：我們預計約可以有 3 千人同時上線，這不是因爲技術只能允許 3 千人同時上線，而是我們認爲 3 千是一個數目可以讓玩家在世界中不會感到太擠，我們希望讓每一個玩家都有足夠的活動空間。

問： Origin 將會授權伺服器軟體嗎？



答：我想不會，因爲 Origin 一向很著重創世紀這個產品，我們希望它一直有最高的品質，因此我們不認爲除了 Origin 之外有其他的人有足夠的能力去管理這一個不列顛尼亞的世界。我們也不願意讓外人來插手這個世界。但是如果說光是在臺灣地區就有兩、三千個玩家的話，我們不除去派員前綑臺灣設立伺服器的可能性。

專訪

前銀河飛將製作人 – Chris Roberts



問：你幾歲時設計第一個電腦遊戲？

答：我第一次寫遊戲時是我 13 歲的那一年，而第一個發行的遊戲我還記得叫作〝金剛〞，遊戲內容相當簡單，就是玩家操作一隻在帝國大廈頂樓的大金剛，然後對下面的直升機都石頭將他們砸毀。這個遊戲是與一本電腦雜誌一起推出的，我想那大約是 1981 年吧！

問：你是幾時開始接觸電腦的？

答：我擁有的第一部電腦是 Apple Ⅱ，那年約為 11 歲。

問：為何會加入 Origin ？

答：我是 1986 年加入 Origin 的，記得那一年我從英國回來奧斯丁探望我父親，他是德州大學奧斯丁分校的教授，當時我覺得這是一個不錯的地方，所以我便留下來。在這邊我結交了不少朋友，其中有一個當時就在 Origin 裡面工作，於是我就常常到 Origin 去閒逛，漸漸的我就認識了很多 Origin 的人。由於我對遊戲設計相當有興趣，而且 Origin 看起來也是一個不錯的公司，我便加入了。在 Origin 我所設計的第一個遊戲叫作 Times Lord ，之後我就設計了銀河飛將。

問：你對於那些作品感到滿意？

答：對我來說，我最喜歡的兩個作品分別是銀河飛將一以及陸空戰將。我之所以喜歡銀河飛將一是因為那是我第一個大型的電腦遊戲設計，而且一推出銷量就很好，所以我感到無比的高興。而我喜歡陸空戰將的原因是我覺得那是我所設計的飛行遊戲之中最好的，而且它的劇情以及整個遊戲都由我細心的設計過，所以我個人對它情有獨鍾。

問：在你推出陸空戰將之前， Nova Logic 搶先推出了超級卡曼契，你對這件事有何意見？

答：當我們開始設計陸空戰將時，我們的確是擁有最好的 3D 技術，但是我認為一個遊戲不是只靠 3D 技術就可以算是好遊戲，真正的內含（指劇情）也是相當重要的。相比之下，超級卡曼契是一個只賣弄 3D 引擎而毫無內含的遊戲。當我們在 1991 年的展覽會展出陸空戰將的 3D 引擎時，我們就已經有材質黏貼、遠景淡出、以及視角修正種種的技術，這是當時別人設計不出來的東西，在那時候，超級卡曼契都還未開始設計咧。由於我們在陸空戰將中加入了許多劇情，所以我們到後來比他們晚推出，但是事實證明，我們的銷量還是比他們好。

問：如果你沒有離開 Origin ，你將會如何結束銀河飛將的故事？

答：當我在設計三代時，我就故意要將銀河飛將結束，當時我就想〝以後不會再有銀河飛將了。〞但由於銀河飛將是一個相當賺錢的遊戲，所以 Origin 要求我繼續製作第四代，於是，我便又開始設計，我發覺人類與人類的內戰這一個劇本不錯，尤其是在人性的描述上刻畫的很好，因此我就開始著手製作遊戲。現在，我離開了 Origin ，而五代他們也開始製作，不論我想要如何結束這個故事，我也無權過問，所以我從來都沒想過。



Chris Roberts 正在看本刊贈送的高級烏龍茶

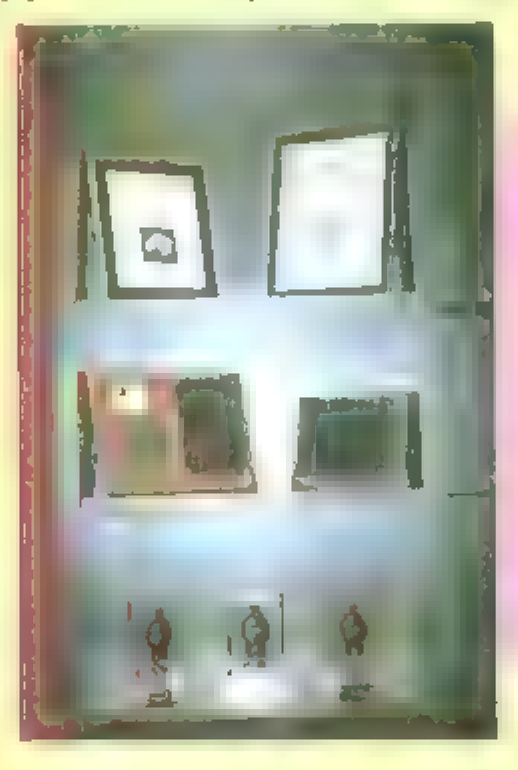
問：你認為一個好的遊戲一定要有最絢麗的外觀以及最新的程式技術嗎？

答：答案是肯定的！有一些人在設計遊戲時喜歡專心於遊戲的外觀，另一些人喜歡專注於遊戲的內容、還有人喜歡致力於遊戲的程式設計，而我呢？我是那種面面都會兼顧的人，而且當我要做的時候，我就會想要去突破現有技術的限制，所以我設計的遊戲在各方面都很好。不論是程式技術、美工圖型、故事內容等等都是最好的，

專題企劃



因爲成爲第二好的有何意義呢？只要在遊戲中有一個小地方不是最好的，那就不算是一個完美的遊戲。而且，電腦每年都在進步，能夠走在進步的前端才是最好的遊戲，因此，我們在銀河飛將一時就率先使用延伸記憶體，二代時就率先使用了數位語音，三代時就使用了光碟以及真人過場電影，四代時我們就率先使用了杜比環繞音效以及 16-bit 的 SVGA 顯示。


Ch[illegible]的獎

問：銀河飛將四的製作成本爲一千兩百萬美金，是什麼原因讓你認爲成本可以回收？

答：因爲我們在賣三代時的銷售額就遠超過一千兩百萬美金，除去成本之後，公司賺了三千萬美元。這就是讓我們有信心能夠回收成本的原因，當公司要求我們設計四代時，給了我們九個月的時限，你要知道，九個月是不夠重新設計遊戲的程式的，所以爲了讓四代看起來比三代進步，所以我們將全部的精力都花在故事以及電影製作上。我們一共花了九百萬美金在電影製作上，其他的三百萬美金在軟體設計上。

問：失去了親手所製作的銀河飛將你有何感想？

答：在 Origin 與 EA 合併時我們就將銀河飛將的版權賣給 EA 了，因爲那是與 EA 所簽的合約中的其中一部份，我雖然很不想將銀河飛將的版權賣掉，但是我當時如果不賣的話，很多 Origin的人都會不高興，加上我當時想："啊！銀河飛將開始有些無聊了，讓我來做做其它的遊戲吧！"，所以我便將版權脫手給 EA 。對我來說，離開 Origin 失去了銀河飛將的製作權，就好像是將一個小孩子辛辛苦苦的養大，然後在他十歲時跟他說再見一般，這的確讓我傷心了好一陣子。當然， Origin 會繼續製作銀河飛將系列，但是我不認爲他們會做得比我好，因爲銀河飛將是我的創作，在設計時我不以賺錢爲目的，而是將我所想的表現出來，所以自然比以賺錢爲目的的要好。

問：爲什麼你選擇 Mark Hamail （在星際大戰中釋演天行者路克）爲主角？

答：因爲在銀河飛將三代中，主角已被塑造爲英雄式的人物，因此我們在設計三代時，要找到一個能夠飾演這個大英雄又有說服力的人實在是相當困難的一件事。原本我們請 Mark 是要他飾演另外一個角色的，但是我仔細想一想，當我在製造一代時，曾經說過："如果你想要成爲天行者路克，那你一定要玩銀河飛將。"因此，我覺得這個角色讓 Mark 來飾演再適合不過了。再說，銀河飛將一及二的主角都是用畫的，現在突然用真人飾演，我們必須要讓玩家第一眼看到主角就聯想到他是英雄，而因爲 Mark 以前是天行者路克，所以我想玩家們都能接受他。很多人都很喜歡由 Mark 飾演的主角。

問：你認爲銀河飛將的主角 Christopher Blair 的角色是你的寫照嗎？

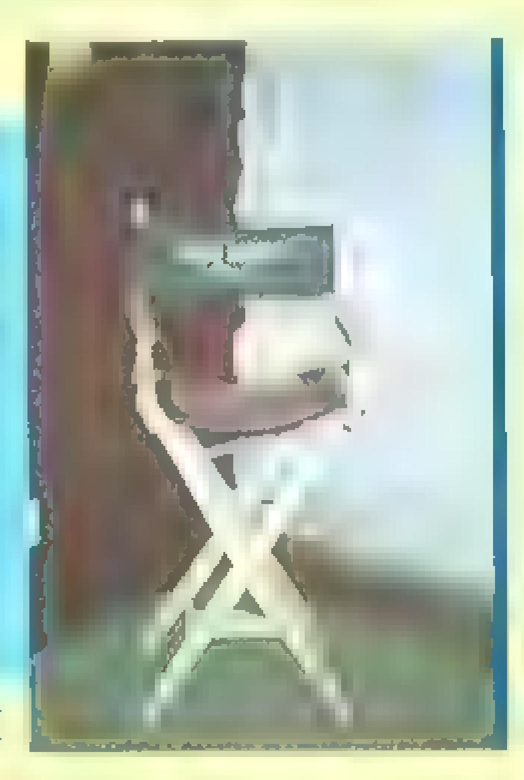
答：我想不是吧，我這個人比 Blair 要有趣多了。當我在設定角色時，我不能給英雄太多的個性，不然他看起來就不像英雄了。例如 Maniac ，雖然他相當的受歡迎，但是他看起來就不是英雄一型的人物，所以，英雄一定要很酷，而且不苟言笑。就是因爲如此，所以我不認爲 Blair 是我的寫照。

問：你最喜歡的遊戲是什麼？

答：我最喜歡的是動員終極令（ Command & Conquer ），因爲他是一個很好玩的戰略遊戲，我一天到晚都與人連線進行戰鬥，比較起來，魔獸爭霸就不好玩了，因爲它一點技巧都沒有，根本就是比誰的人數多。 C&C 也是我最近一直在玩的遊戲。還有，我也很喜歡玩一些由 LucasArts 所推出的冒險遊戲， Day of the Tanticle 還不錯，但是最好玩的還是Full Throttle 。現在我正在期待 Red Alart 。

問：你與 Origin 分離的真正情況是…？

答：我們是很友善的分離，當 EA 收購 Origin之後，我與 Origin簽了一個四年的合約，而今年就是到期的時候。你看看 Origin 現在有300個員工，若加上 EA 就有超過 2000 個員工，是一家相當大的公司。這讓 Origin 看起來就像是 EA 在德州的分公司一樣，我個人認爲唯有一個小型的製作小組才能設計出好遊戲，像 id Software 就是這樣的一個例子。事實上我有好多好的點子可以用來設計遊戲，但是大公司


這張椅子是 Chris Roberts 在導演銀河飛將四時所坐的"導演座"。

的缺點就是很難實現自己的點子，所以我離開了 Origin，創立了 Digital Anvil ，爲的就是要追求以前那種小組製作的氣氛。

問： Richard Garriott 說你其實是想要拍電影而不是設計遊戲，眞的嗎？

答：那不是眞的，那只是 Richard 因爲我離開 Origin 才那樣說的。雖然說我對拍電影也很有興趣，但是設計遊戲是我的專長，所以我想我暫時是不會不設計遊戲的。如果我眞的是像他說的只想拍電影，那我根本就不會創立 Digital Anvil 。

問：外傳將有銀河飛將電影，而且會由你來當導演，有這回事嗎？

答：那就要看情形了，目前好萊塢的人正在與 EA 準備簽約，基本上 EA 開出的條件是由我來當導演。但是好萊塢的事不是我們想像的那麼單純，就像他們已取得拍攝毀滅戰士電影的版權，但是兩年來他們動都不動，所以，銀河飛將電影會不會推出，會不會由我來導演，那就要看情形了。


Anvil的總部喔！

問：你喜歡 Star Trek 嗎？

答：我不喜歡，因爲那很無聊（本社作家朱學恒對不起啦，我不是故意冒犯你，只是照著他說的話翻譯而已，其實我也是超級 Trekker 喔，我最近學會克林貢語，準備去參加即將開始的 Star Trek Convention ！），因爲在一艘太空船上就是那幾個景而已。

問： Richard 說由於喬治魯卡斯要拍攝新的星際大戰系列，所以沒有一個電影工作室敢得罪他，因而沒人願意與你們合作拍攝銀河飛將電影，你說呢？

答：環球製片公司目前幫我們製作銀河飛將卡通系列，但 EA 跟他們談電影的事時，他們回答說：〝我們暫時不能與你們簽這部電影，因爲我們想要取得喬治魯卡斯新星際大戰的版權。〞雖然如此，這並不代表就沒人願意與我們合作，這只是環球製片公司爲了讓喬治聽起來舒服一點而說的話，事實上他們還是對銀河飛將感興趣。

問： Digital Anvil 將會推出什麼遊戲呢？

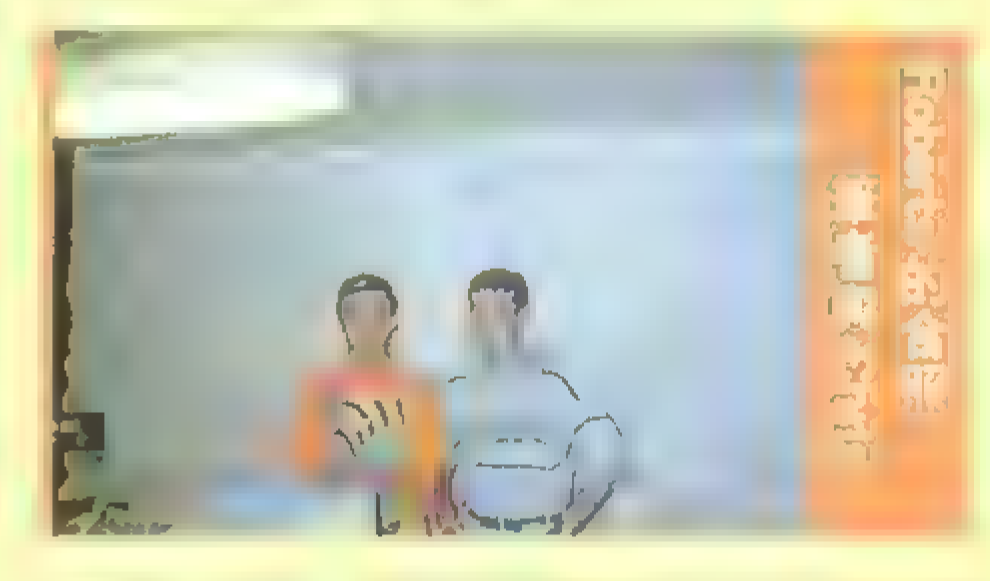
答：我們將會先推出幾個遊戲，第一個叫作 Highway 9 ，這將是一個駕車的遊戲，我們會使用最新的 3D 技術來設計，玩家的目的就是要在公路上闖蕩，賺錢，然後升級自己的車子。另一個我們會推出的遊戲叫作 Conquest ，這是一個戰鬥策略遊戲，玩家扮演在銀河中闖盪的人，來到了新的一個星球就要開採它的資源，然後建立自己的據點，再繼續往其他的行星去探險。本遊戲不但有單人玩的版本，玩家也可以經過網路玩 16 人對戰的遊戲，除此之外，我們還會設立網際網路的伺服器，讓玩家可以五百個人同時進行遊戲。這將會是一個與 C&C 很像的遊戲，但是畫面將會用 3D 顯示，也就是說，玩家會看到很漂亮的 3D 戰爭畫面，可說是 3D 版的即時戰略遊戲。最後一個我們預定推出的遊戲叫作 Freelancer，這個遊戲會使用銀河飛將私掠者的風格，玩家可以在宇宙中探險、接任務、貿易…等等，這將會是一個大製作，不會輸給銀河飛將四的，我們一樣會加入眞人電影來穿插故事。另外還有一個遊戲 Silverheart 是我在 Origin 的時候開始設計的，那是一個根據 Michael Moorcock的科幻小說所改編的遊戲。

問：你對亞洲市場有何看法？

答：亞洲市場正在以非常快的速度成長，尤其是臺灣以及中國地區。我們光是在大陸地區就賣掉了六萬套的銀河飛將四。我想在兩年內在中國地區的遊戲可以賣到二十萬套，那是一個很有潛力的市場，所以， Digital Anvil 在設計遊戲時就會以 2-byte 的原理來設計，這樣中文化、韓文化、日文化時就可以很方便了。

問：你去過亞洲嗎？

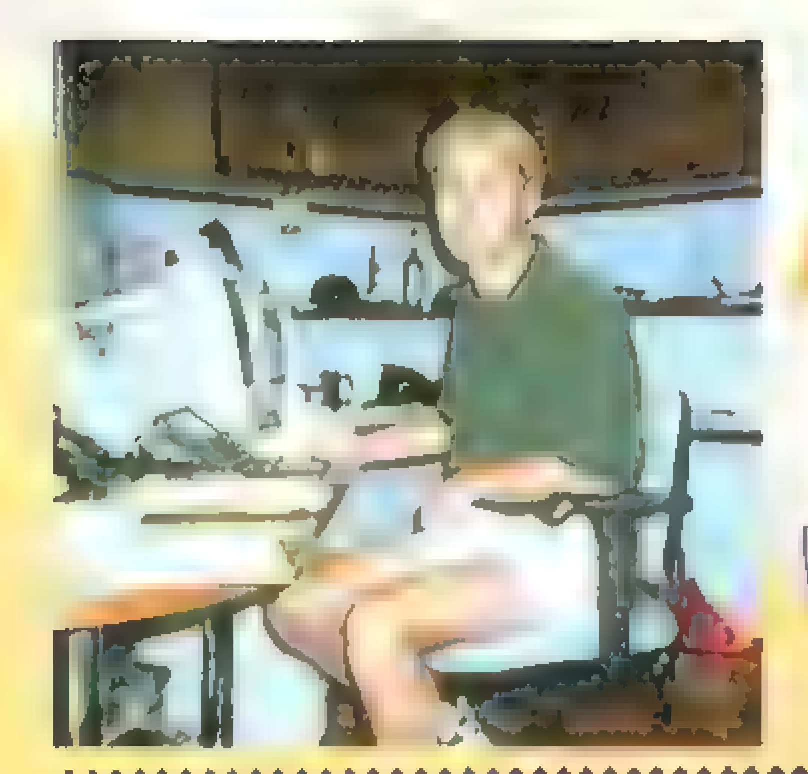
答：我沒去過，但是我很想去香港、中國、以及日本。由於我是英國長大的，香港又是英國的殖民地，所以我對香港有一種特別的感覺，我想我會在 97 大限前去看一下。

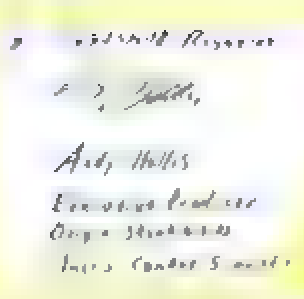


問：最後，你對我們的讀者有沒有什麼話要說的？

答：喜歡銀河飛將的玩家們請繼續支持我，並且有耐心的等等我下一個新產品。還有，趕快升級配備喔，這樣我推出新遊戲時你們才能玩。最後，祝軟體世界雜誌銷量大增！







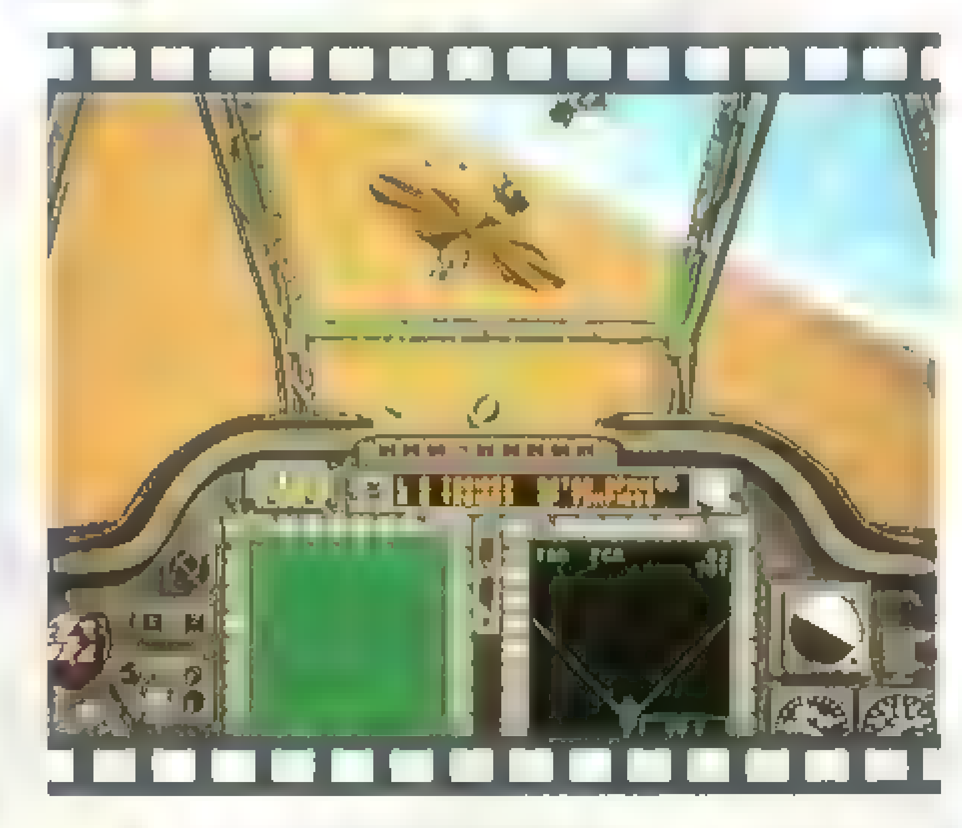
專訪

Jane's Combat Simulation

製作人－Andy Hollis

問：請問詹氏（Janes 是一個擁有最多武器資料的武器年鑒出版商）目前與 Origin 的合作關係為何？

答：詹氏是我們 Jane's Combat Simulation 小組的一個合夥人，他們所作的就是提供我們詹氏所擁有所有有關武器的資料。他們擁有全世界最多的武器資料－我是指商用資料－，他們當然不會有一些政府的機密。雖然說有一些軍方的武器資料庫比詹式的更大，但是以商用的角度來說，詹氏確是有最完整的資料。他們不但擁有最完整的武器資料，而且也有完整的全世界地戰略地型圖，而這一切我們都可以隨意取用。我們可以取得詹氏上未出版的武器年鑒，可以進入他們的線上資料庫，也可以使用他們的圖型資料庫：詹氏擁有超過150萬張有關武器的圖片。他們亦不吝提供旗下的武器工程師來協助我們，還有一些他們出版的武器週刊的作家們也時常幫助我們。由於這些人是世界尖端的武器專家，所以我們所取得的武器資料絕對是最好的。詹氏取得武器資料的效率驚人，在業界有「商業武器間諜」的美譽。



問：為了設計好的模擬遊戲，有時候你必需犧牲一些真實感，你是如何區分那些應該犧牲呢？

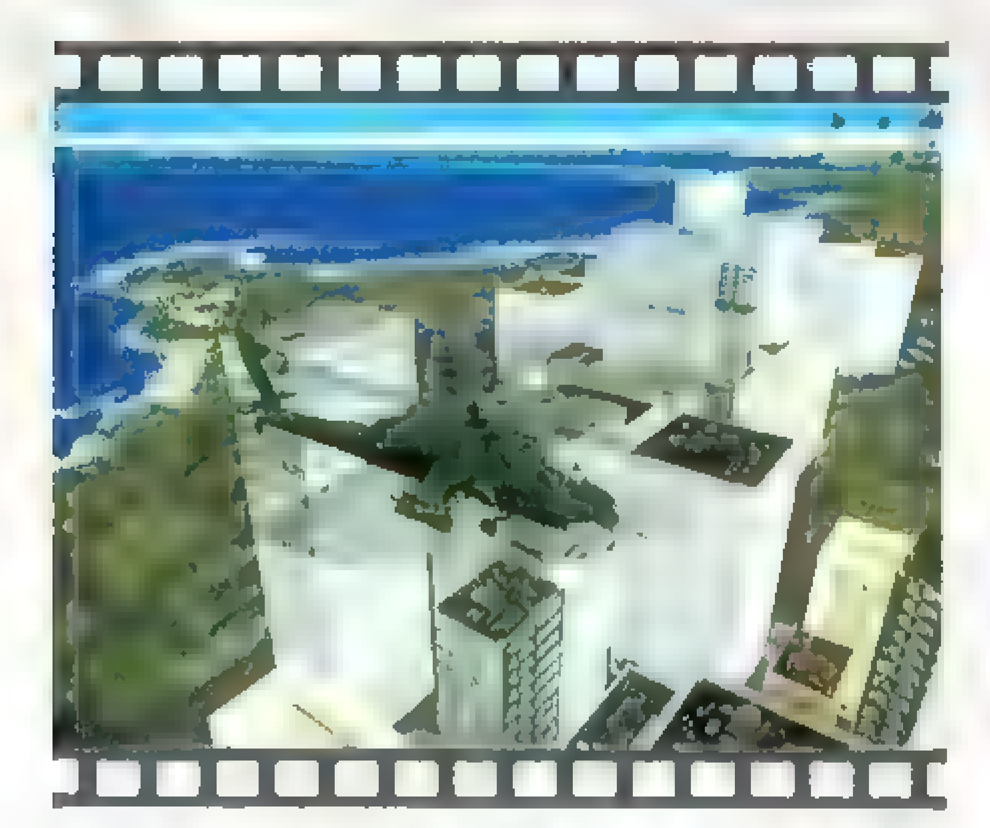
答：趣味感與真實感的界限是難以區分的。因為我曾與一些空軍人員談過，沒有一個人覺得開戰機好玩，因為那是他們的工作，我也知道，其實真正開飛機並不好玩，但是要如何作出一個好玩的開飛機遊戲，就是一大難題了。飛行員唯一覺得刺激的就是當他們出任務時將敵機打落的快感。所以，當我們在設計遊戲時，我們會仔細的研究每一個因素，如果說某個在真實世界中是一個讓飛行員們覺的無聊的因素，那我們就不會將其加入遊戲中，這就好像在模擬遊戲中飛機起降所要做的步驟一定比真正開飛機要少，因為那些是相當無趣的步驟。拿我們推出的長弓來說，很多人認為好玩的其他人卻覺得不好玩，很多人覺得好玩的又有人不喜歡，所以我們設定了一大多的選項玩家可以自由設定，這樣玩家就可以把喜歡的功能打開，然後把不喜歡的關掉，這就是我們吸引各類玩家的作法。

問：當初你們是如何想到要與詹氏合作的？

答：之所以會想到要與詹氏合作完全是因為我在 EA 的合夥人 Paul Grace 的關係，他有一位朋友在詹氏的母公司工作。有一天大家一起聚的時候不知道是誰打開了話夾子就開始討論成立一個專門使用詹氏資料來作遊戲小組，另一個原因就是我在模擬遊戲這一行做了十幾年，從來都是使用詹式的資料，所以我認為這是一個很好的主意。而且我們大家跟詹式合作了那麼多年，也應該是有進一步合作關係的時候了，再說如果能用詹氏的名字來發行我們的產品一定會增加許多公信力進而增加銷量。當時我的小組已將長弓製作完畢，但是還不清楚到底要如何推出該產品，是使用 EA 的名字呢？還是使用 Origin 的名字，由於當時 Paul Grace 在 EA 也有數個模擬遊戲即將出爐－如 US Navy Fighter 以及 ATF－所以我們使採用了詹氏的名字發行來區分我們的遊戲與以往 EA 及 Origin 所發行的不同。整個過程是相當自然的，當我們與詹氏恰談時，他們也認為該是進一步合作的時候了，我們不但能藉由詹氏的名字增家銷量，詹氏也會因為有了周邊產品而增加知名度。

問：詹氏會干涉你們的遊戲製作嗎？

答：詹氏一向提供我們一系列的專家來幫助我們將遊戲作得更眞實，的確，他們訂出了一套規矩來限定我們那些可以做，那些不可以，但是由於訂的很寬鬆，所以從來都不會造成我們的困擾。不過多數的時候他們都全力協助，比如當我們在遊戲中將一種車輛的名字打錯了，他們就會幫忙更正，如果說飛機本身的威力太強或是太弱，他們也會予以更正。所以眞正上市的遊戲非常的眞實，而且所有的資料都是100%無誤的。



問：長弓的教學模式相當眞實，你們有請眞正的飛行員來測試遊戲嗎？

答：我們請了幾個阿帕契的飛行員來測試遊戲，在 Origin 約 45 分鐘車程的地方就有一個阿帕契飛行員訓練中心，裡面的教官剛好就是我的朋友，他多次的提供我們在眞實的訓練場所中訓練飛行員的方法及教材，他也帶了一批人來這邊測試遊戲，我想這是長弓比其他模擬遊戲眞實的原因。

問：詹氏如何將資料提供給你們呢？

答：哈哈！這是一段痛苦的回憶。當他們提供長弓的資料時，他們運來兩卡車的書、圖片、以及 CD-ROM ，我想全部總値約五萬美金。然後，整個小組開始用功研究。不過，詹氏所提供的並不只是這些而已，我們還可以得到明年才會出版的書，我們也可以自由的與這些書的作者連絡，再加上我們可以自由採用詹氏線上資料庫的資料，所以詹氏的確毫無保留的將所有的資料提供給我們。

問：為何你選擇長弓為第一個模擬的武器？

答：在製作模擬遊戲時，我們總是希望能模擬最新型的武器，但是最新的武器通常都還尚未開始生產，所以在資料上取得也很困難。於是，我們便決定要模擬長弓，因為這是我們能夠找到又是最新的武器又有許多資料可供參考的。

問：你們將會設計地面武器模擬遊戲嗎？

答：會的，但是不是最近，因為光是長弓就有好幾個後續產品要推出，如資料片 Flash Point KorEA 以及支援不同的 3D 加速卡的版本。Paul Grace 據我所知即將要推出一個核子潛艇的模擬遊戲，所以我想有關地面武器模擬遊戲最快要在明年年中才會開始設計。

問：我與 Chris Robert 談過，他說長弓仍在使用他為陸空戰將所設計的 Real Space3D 技術，是眞的嗎？

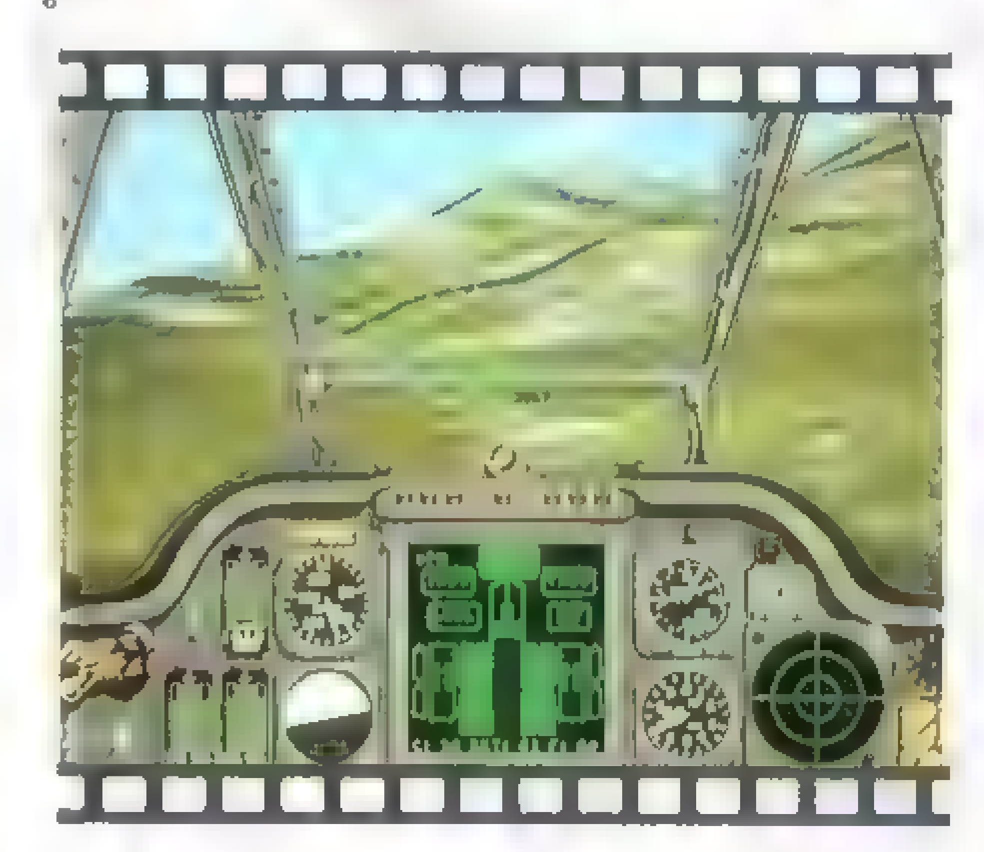
答：那絕對不是眞的！長弓的 3D 引擎是我們重新設計的，我不知道為何他會這麼說，但是我敢跟你保證那絕不是眞的。

問：你認為 Nova Logic 的 Voxel Space Ⅱ技術如何？

答：我並沒有實際看過他們的技術，但是由於我們兩家公司的產品都是由 EA 發行的，所以我們會盡量避免與他們的產品設計得太相似。不過由於我沒有看過，所以我也不便批評。

問：長弓的操作相當困難，你們難道沒有考慮說玩家不會操作嗎？

答：我們的確曾經擔心，但是我們為了要將遊戲模擬的相當眞實，所以複雜的操作是在所難免。不過有一些專家級的玩家卻是相當喜歡我們所設定的操作，所以我們認為這應該不會構成一般玩家的困擾。再說我們可以讓玩家自由設定遊戲的內容，玩家可以選擇較簡單的操作，或是較眞實的操作。初級的玩家可以選用較簡單的操作慢慢練習，等到熟練之後再慢慢的進入專家模式。



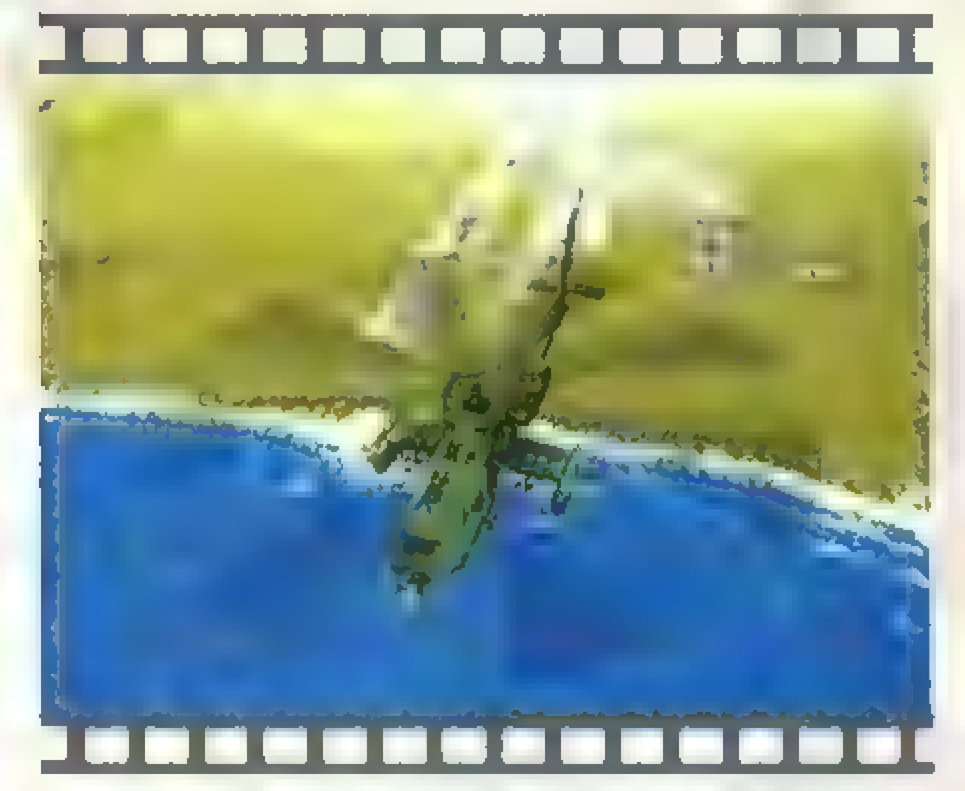
問：您認為模擬遊戲的未來為何？它會走向線上遊戲嗎？

答：我認為不論是單人遊戲、線上遊戲，但是帶給玩家一樣的感受，就是與別的武器打戰。不過我想就目前來看，在網際網路上設計飛行模擬遊戲是不太可能的，因為網際網路有延遲性，而且飛行模擬遊戲需要每秒鐘更改飛機的座標位置，所以很有困難。但是若是 LAN 的話我們一定會支援的。



問：您第一個玩過的飛行模擬遊戲是什麼？

答：叶！這我得想一想，我 14 年前進入遊戲設計這一行，當時好像沒什麼飛行模擬遊戲吧！我想第一個我玩過的就是由我的夥伴 Sid Miere 所設計的 F-14 Strike Eagle，那是一個在 Atari 400 上面執行的遊戲，非常非常的古老。



問：請問妳認爲你所玩過的遊戲之中那一個最好玩？

答：我覺得最好的飛行模擬遊戲通常都是我最後一個玩過的，因爲電腦技術一直在進步，所以新的模擬遊戲都比前一個要來得好，所以，我現在覺得最好玩的遊戲就是長弓。

問：你也是 MicroProse 的創立份子，爲什麼你離開了該公司呢？

答：我記得離開的時候， MicroProse 陷入了很嚴重的財務危機，因爲當時 MicroProse 同時著手進行了數十項的新計畫，但是沒有一樣可以說是很成功，於是公司訂出了一大堆奇怪的新規矩，並且限我們在一段時間就得要趕出幾個遊戲。很多 MicroProse 的員工都對這一個轉變不太高興，由於當時 Origin 的業績很棒，再加上與 EA 合併之後又有很雄厚的資本來製造遊戲，所以我便跳槽到 Origin 來。在說，奧斯丁的環境優雅，相當適合居住。

問：我最近看過 MicroProse95 年度的財務報告，發現他們業績正在下滑，再加上該公司的主力設計師 Sid Miere 最近離開該公司，情況更加的糟糕，你對此有何看法？

答： Sid Miere 的新公司設立於 Maryland。他的新公司跟 EA 簽約將成爲 EA 的旗下公司，而他們的產品將會以 Origin 的名字推出。雖然說現在在 MicroProse/Spectrum HoloByte 仍有許多傑出的人才，但是每一天你都可以看到有數個員工離職，這讓我感到很傷心，因爲那曾是一家叱咤風雲的公司。我記得該公司成立時，只有我以及其他兩、三個員工，我眼看著他一直成長到一家大型的公司，然後現在卻又慢慢的衰退，到底他們會變得如何，我們只有靜觀其變了。

問：你認爲飛行模擬遊戲在未來的十年內會便成怎樣？

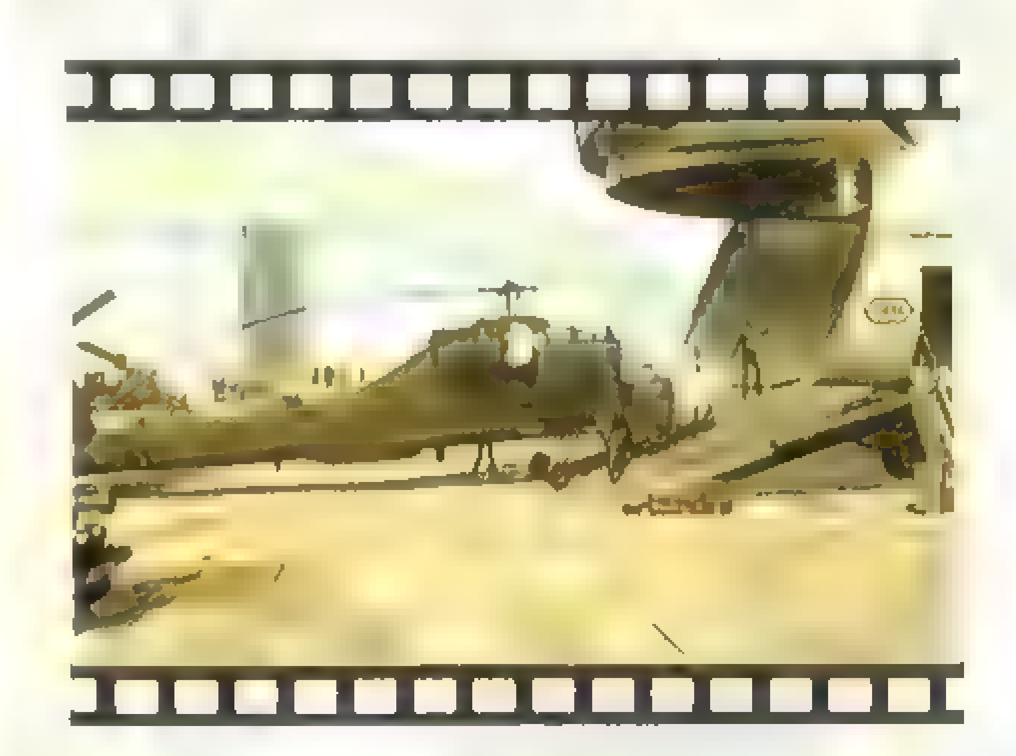
答：飛行模擬遊戲極需好的 VR 技術，例如在飛行戰鬥時的纏鬥技術須要飛行員仔細的觀察四周圍，如果有好的 VR 技術的話，玩家就可以移動頭然後取得不同的視角。我想 3D 技術也是很重要的。我個人認爲，在十年內玩家將可以看到像片般畫質的遊戲加上超真實的 VR 技術。

問：是否有任何的軍方單位使用你們的產品來進行訓練呢？

答：有的，但是都是非正式的。我們曾提供遊戲給數個軍方單位使用，前幾天五角大廈打電話來說想要使用長弓的一段開場動畫來用在他們的軍事會議上。但是我們並不太想與軍方扯上任何關係，因爲那是一件很吃力不討好的事情，再加上諸多法令條文的限制，使得我們盡量不作這類的事情。

問：你認爲長弓這套遊戲會將真正的長弓戰鬥直升機的弱點曝露出來嗎？

答：這很難說，但是我們將遊戲模擬的與真實的長弓一模一樣，例入長弓有一個弱點就是它對於低空飛行不專門，如果你在低空飛行時不切爲手動操作的話就會摩毀，所以，在遊戲中也會有這一項問題。不過，如果有什麼美國的敵人買了一套長弓遊戲想要找出真正的弱點的話，他們可能就要大失所望了，因爲連我自己對長弓的弱點都不很清楚，所以根本不會出現太多在遊戲中吧！



問：你們會發行 DVD 版的遊戲嗎？

答：許多遊戲都將會推出 DVD 版本，但是我想在兩年後我們就只會推出 DVD 版而不推出 CD 版的了。

問：你有什麼話要向我們臺灣的讀者說嗎？

答：我希望他們喜歡我們設計的模擬遊戲。我們即將推出數個好玩的遊戲，希望大家都能多多的捧場。



Lord British的住所:Britannia Manor

Richid Garriot 擁有兩個身份，他在玩家的心目中是以 Lord British 的身份活著，在公司中員工也都喜歡叫他 Lord British。

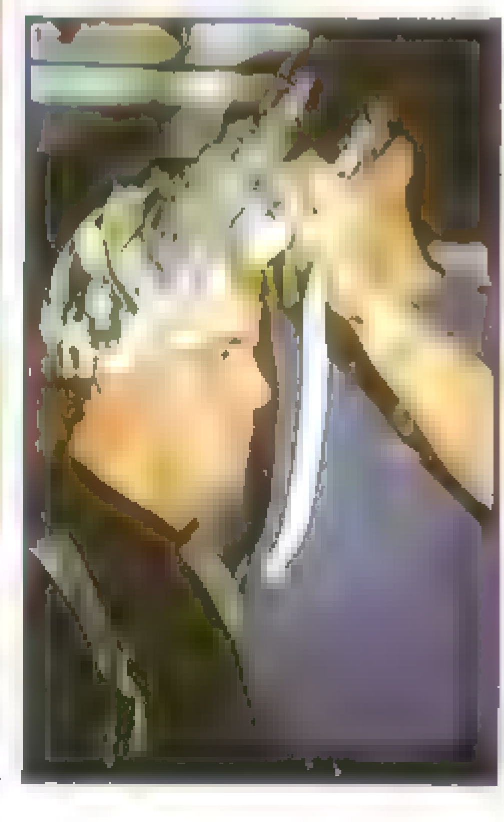
在離Origin不遠的山丘上佇立著一幢房屋，這一座山在奧斯丁相當有名，叫作 Britinnia Manor 。這也就是RichardGarriot的住所，他擁有那一整座山。在 RichardGarriott 的家中玩家可以看到Lord British的氣息。Richard 的房子是特別設計的，在房間與房間都有秘密通到互相連接，在屋頂上還有類似天文臺那種可以自由開關的瞭望臺，最特別的是，在他家的地下室還設有地牢，雖然裡面手銬牢房一應俱全，但是裡面可沒有關人，而是存放一些收藏品。 Richard 在裡面珍藏有月球上面的石頭、中國長城的磚塊、四千年前的算盤、中世紀的英國寶劍…等等的收藏品。

Richard 的房子之所以在奧斯丁甚有名氣就是因為他喜歡一年一度在他的山上佈置所謂的〝鬼屋〞。這一個鬼屋是依照創世紀裡面的背景來佈置的，而且別人進來完全免費。這一個活動是在每年的萬聖節舉辦，為期三天，想要進去的人最少要一個星期之前就開始在山下紮營排隊，不然休想進入，更有人為了插隊而花了一千塊美金跟別人買位置。

〝我辦鬼屋的歷史比我設計創世紀還久！〞RichardGarriott 表示〝我記得我十歲開始就喜歡在萬聖節時將家中佈置的像鬼屋一樣，然後讓別的小朋友進來探險。〞不過現在讓大家願意排一個星期的鬼屋當然就不只是那麼單純而已了。

每年萬聖節約一個月前，Richard Garriott 就砸下約一百五十萬美金的錢開始籌備鬼屋。他請來了許多的機器工程師，化妝師，以及許多特效專家來開始設計整座山。〝我們建造了許多假的村子及建築物，讓整座山看起來像不列顛尼亞一樣〞Richard 表示〝不過這可不是普通的不列顛尼亞，這是一個到處都是陷阱，並有許多可怕機關的地方。我們用了許多機器設備以及雷射等等的東西營造出整個效果，讓玩家一進來就忘了現實的世界。〞

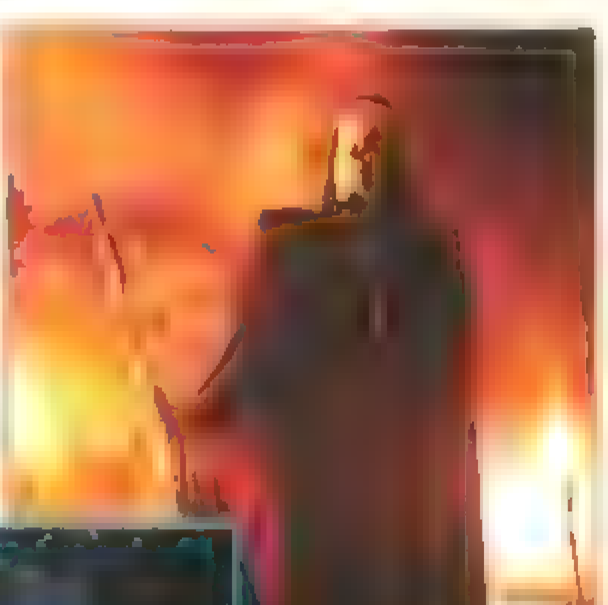




〝我小時候鬼屋進來的都是小孩子，所以只要找幾個人扮扮鬼就可以將他們嚇破膽，但是現在有許多進來的人是大人，我們就不能這麼做了，因

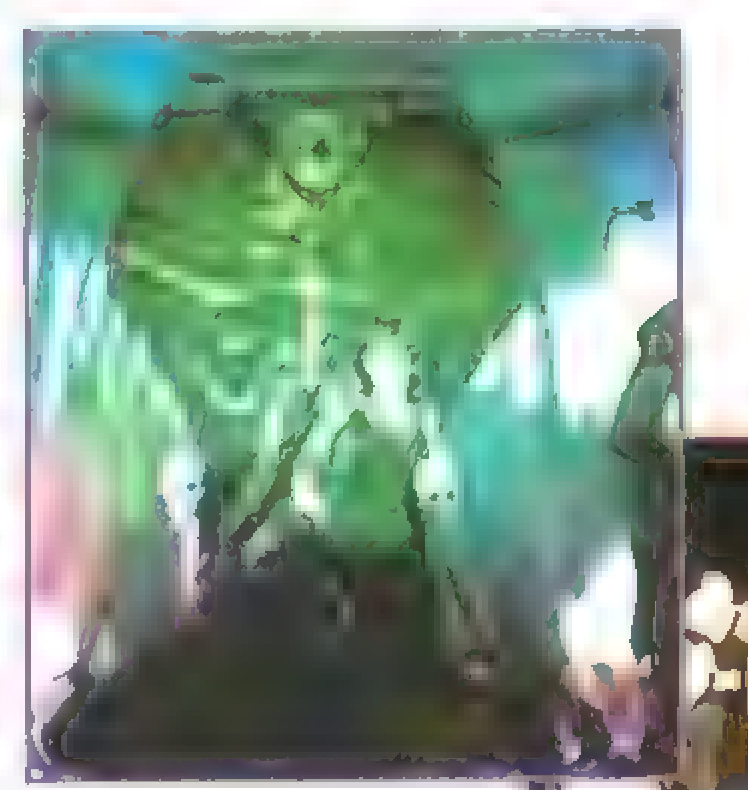


為當他們被抓的時候他們會回過來狠狠的打鬼一拳，這樣會造成暴力事件，所以我們不能這樣做。因此，我就想到更陰險毒辣的方法（Richard 年紀一把，可是還像小孩子一樣，一說到這邊就開始奸笑），那就是所有的大人都喜歡隨時隨地的能夠控制周圍的情況，當他們失去控制、無法瞭解周遭的情況時他們就會開始神經錯亂。所以，我們設下了許多陷阱，其中一個就是當冒險者通過一個石頭作的走廊時，兩邊的牆壁會突然的將你夾在中間然後整個倒在地上，由於速度很快所以會讓你嚇一大跳。

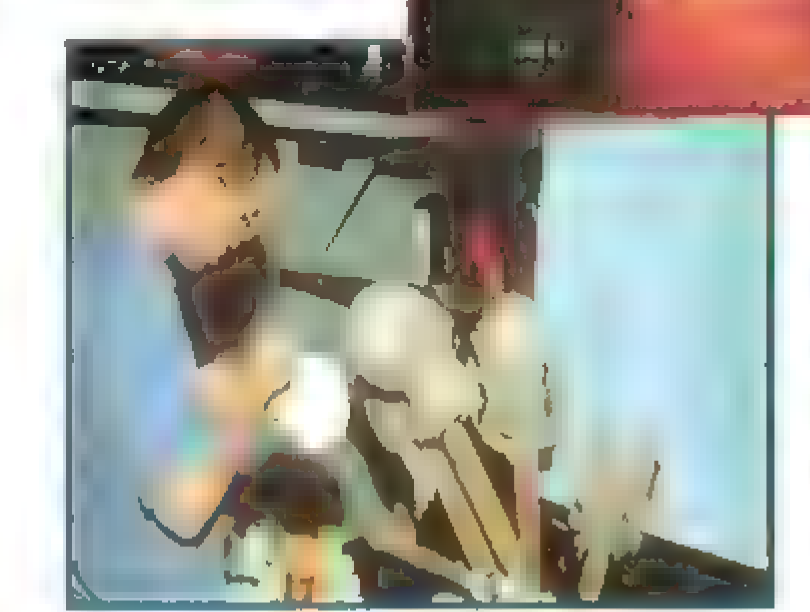




然後，比如說有一隊四個人在通過另一個走廊時，會有一個鐵籠子從天而降，將其中一個人困住，然後，這一個鐵籠子會向湖中間移去，其他三個人都可以目睹事情的發生。到了湖中間後，我們會有裝置對著鐵籠子放出一百萬伏特的電，如果瞭解物理的人就會知道在既使在鐵籠內的人抓著鐵桿也不會被電到，但由於電壓很高，會發出像打雷那樣強光以及巨響，所以十個進去鐵籠子的人有九個出來都尿濕褲子。”



“我們還有潛水夫躲在橋下的湖中，當人走過的時候就把他從橋上抓下來。我的意思不止是將他抓一下而已，而是真正的將他拖到湖裡面去。由於在開始前我們就對潛水夫作了很多的特訓，所以他們抓人的速度很快，在你能尖叫之前你就已在水中了。由於沿路上有很多這一類的東西，所以一隊十幾個人進去就會在路上慢慢一個一個消失，到最後當然就只剩下一個人。我們這麼做是要將一隊的人打散，這樣才會讓他們更加感受到可怕的氣氛。”



RichardGarriott 請了250位演員扮成怪物在山中到處嚇人，由於他們是使用電影級的特效化裝，所以看起來相當真實且噁心，第一眼看到一定會嚇一跳。在鬼屋中，許多創世紀中的人物都會出現，還有女的聖者喔！整個鬼屋的目的其實是要拯救被捉走的 Lord British，所以玩家必須要在裡面蒐集各種資料才可以知道 Lord British 在何處。

“我做這個是完全不收門票的” Richard 表示“所以算是一個虧錢的事，但是我還是覺得很開心，因為我可以與別人一起分享我所創造的不列顛尼亞世界。今年的萬聖節由於我正忙於創世紀九的製作工作，所以沒辦法舉辦這個活動，但是明年我一定會舉辦了，如果有臺灣的玩家屆時會到奧斯丁來的話，不要忘了參加我的鬼屋！”

筆者受到邀請參加明年的鬼屋，到時候將為各位做一個全程報導。



筆者出發時，清晨四點就起床然後五點中趕到紐約 La Guardia機場，這也就罷了，隨身還要帶攝影機、照相機、腳架、還有八大盒要送給別人的高級茶葉，眞是重得不得了。不過這也是爲了要帶給玩家好的報導嘛。

Origin的奧斯丁眞的是一個不錯的地方，是一個很漂亮的小鎭，筆者相當喜歡，也許我以後會到那邊去念大學，一邊讀書一邊幫 Origin 打工，嘻嘻嘻。

到達當天由於沒事幹，無聊得緊，所以筆者在旅館附近的電影院又看了一次ID4星際終結者，眞是一部好看的電影，筆者連這次已看過五次了，眞是百看不膩。從電影院回旅館時不小心迷了路，所以只好冒著生命危險從高速公路上穿越，眞是驚險萬分，讓筆者嚇得要死。

晚上筆者與 Richard Garriott 一起吃飯，由於不是正式的訪問，所以筆者大多都是與其談一些私事。筆者一向對進入 Origin 工作很有興趣，因此筆者就問他是否願意〝收留〞筆者。Richard 回答 Origin 對於有能力以及充滿創造力的人都很有興趣，只要是在這方面有專長的人，不論學歷， Origin 一概歡迎。



吃完飯後，筆者到公關部經理 David Swofford的家去作客， David的家很大，而且很漂亮，看來在 Origin 做事的人都蠻有錢的。由於筆者贈送了David一盒凍頂烏龍茶，所以他老婆就泡給我喝。整個晚上，筆者都與 David 在他家中玩 Sega Saturn 的 Street Fighter Zero 。筆者在美國尙未遇到快打旋風方面的敵手，沒想到來到奧斯丁卻遇到了－筆者被David痛宰一頓。



由於茶喝太多，所以整個晚上都睡不著，筆者回到旅館後就租了幾支錄影帶來看，後來覺得無聊，就打電話回臺灣煩一下主編（其實是商討訪問對策）。

筆者到 Origin 最好的印象除了它本身令人驚訝的設備及人才之外，令筆者記憶猶深的便是 David Swofford 的助手 Teresa Potts ，她長得還眞是不錯，最帥的是，她有一臺雙門敞篷的保時捷跑車，筆者回機場時，就是搭她的跑車去的。筆者不禁要想：〝如果我也來 Origin 工作也許我就有錢買一臺保時捷了⋯。〞

最後，筆者還是希望各位讀者能夠喜歡這一篇文章。由於這一類的文章所要耗費的經費太多，所以讀者們要是沒有熱烈的回應，以後可能就不會再有公司專訪的文章了。所以，請大家用力的寄回函，這樣不但可以讓我們知道讀者們都喜歡這一類的文章（嗯！如果可以再訪問，下一次的目標會是 Westwood Studio ⋯），而且讀者們也可以有獎品可以拿。總歸一句，努力的寄回函吧！

大誠行 精選電玩系列

買電玩送光碟

贈品共計 100 份，只有
名可 ，欲 從速！

至12月20日止，

的 WIN95、WORD、
、POWERPOINT等四種教









中 國

玩家可以享受到高解像度的3D 16 位元的環場音效 只需一般的 486 即可享受

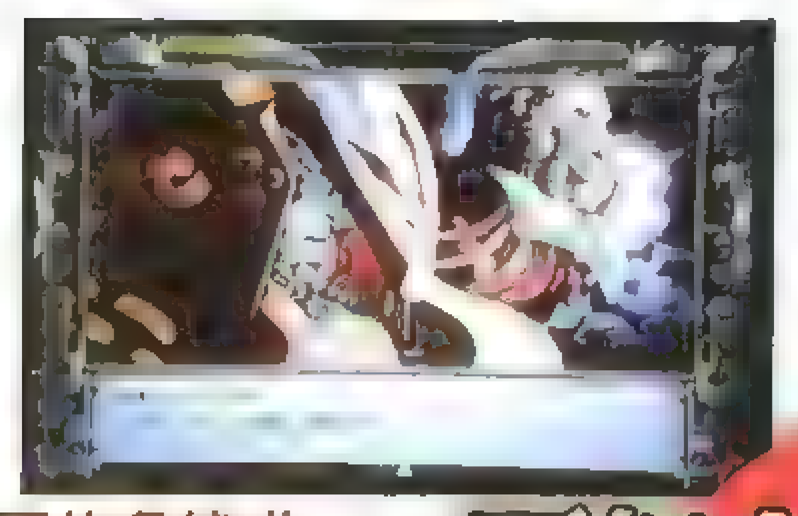
大誠行股份



天使的迷都
中文版
燃燒吧！煉獄裡的天使！！
與地平線接合的那一點，
天使們消失的街道
近期強勢登場
JAST版權代理
飛鯨國際股份有限公司 Tel：(02)378 7923 Fax：(02)377 4810



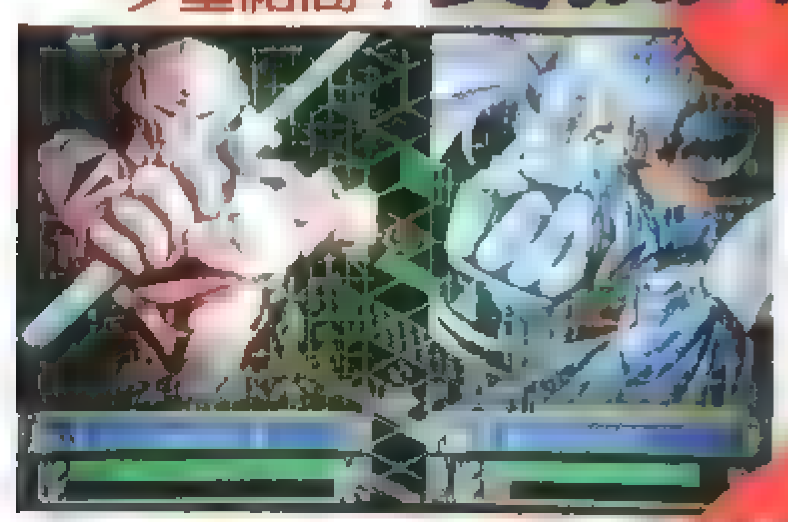
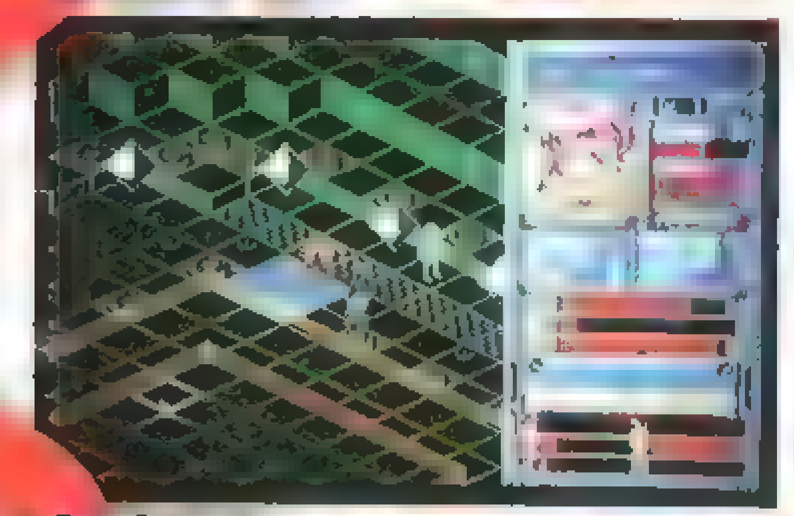
性感 動人的
美少女五人組
聖少女




真正的多線式
多重結局！

更扣人心弦的故事

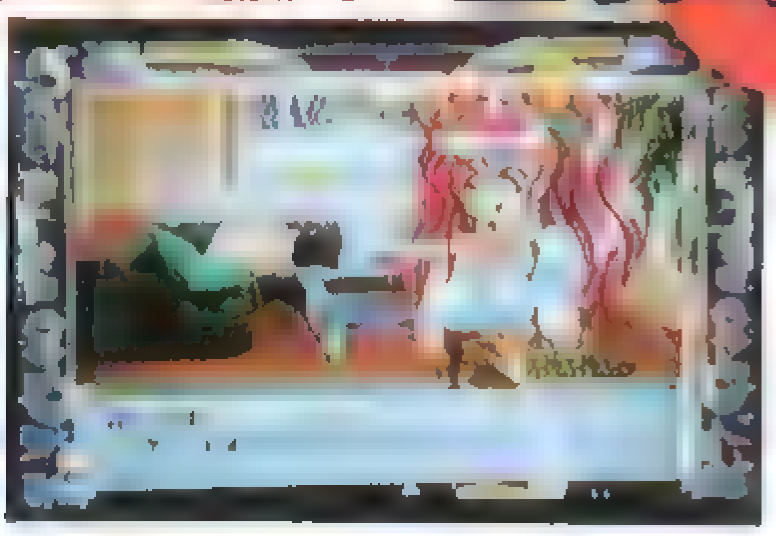
故事變化出乎意料
保證讓你耳目一新

畫質細緻
凌駕同類型遊戲之上！

全新的美術風貌

精彩的動畫.效果驚人
滿足你長久以來的需求






中區\台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338-0285
南區\高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351



Last-Guardian 2
～黃泉的封印～
獸鄉之守護者 2
獸人生命保衛戰即將開打！
神聖曆3095年……
獸鄉風雲在起
菲娜姆國王阿爾迪斯下令屠殺獸人
「那些下等的獸人不配生存在這塊土地上，一律格殺無赦！！」
獸人們，
該如何面對這場空前浩劫？
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL
北區:北市吉林路144巷11號 TEL:(02)581 2672 FAX:(02)581 2699
中區:台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338 0287 FAX:(04)338 0285
南區:高雄市左營區新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348 7350 FAX:(07)348 7351

深入心靈的滿足，原始野性的釋放

日本精彩 VCD 熱賣中



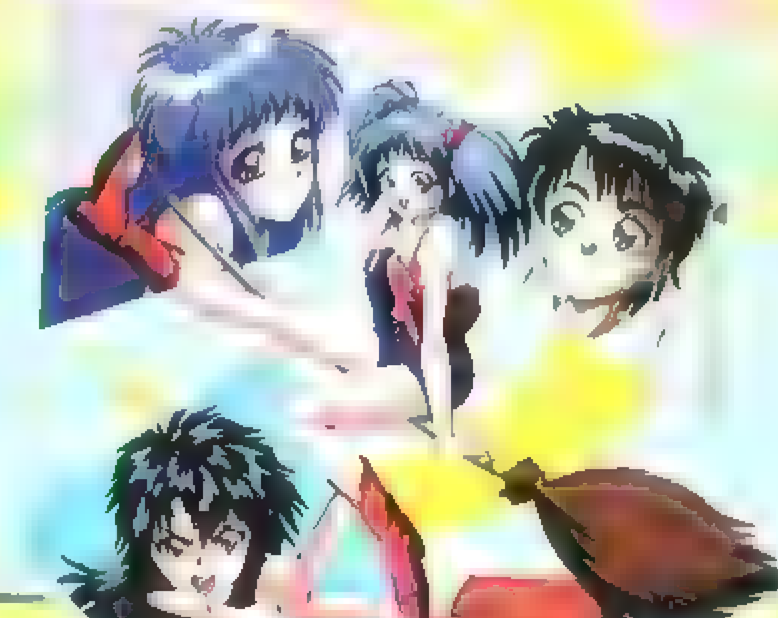
NEW ANGEL
新安琪兒

波波相連，激情纏綿……
難以抗拒的懷抱，無與倫比的衝擊



IMMA YOJO
魔界妖女

不安的眼神遇見騷動的靈魂……



Magical Twilight
魔法色女孩

含苞待放超純情派的魔法宴會
超純情派的青春告白

華義國際
HWAEI INTERNATIONAL



史上最悍的女子高校生
一夕之間，學園變成了戰場……
四大社團間的戰爭一觸即發，
每個學生都無可避免地捲入這道漩渦
身為天文社分部長的真由美
捲入這場陰謀風暴
十數種特技修行
驚險刺激的戰鬥遊戲
活潑美麗的女子軍團
Q女
~天使學園~



黒の断章
神秘的兇案，謎樣的情節
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL


超速
華義國際
HWAEI INTERNAT ONAL

降落·光芒依舊！

POWER DoLLS2 DASH加強版
以新關卡，新任務，再上沙場！

POWER DoLLS 2
Detachment of Limited Line Service
DASH



Detachment of Limited Line Service
特勤機甲隊2

■DASH的故事是發生在2代中大魯恩橋偷襲偵察的〝傑卡〞任務以及在布拉吉爾溪谷阻止敵軍大規模侵略的〝曼特寧咖啡〞這兩個任務之間的一段精彩故事。



- IBMPC-386以上
- VGA顯示卡
- 10MB硬碟空間
- 4MB記憶體(RAM)
- CD-ROM光碟機
- 聲霸卡100%相容之音效卡



•同時佔據98與PC的戰略經典•

"ATTENTION!"

特殊的新任務，特殊的新武器

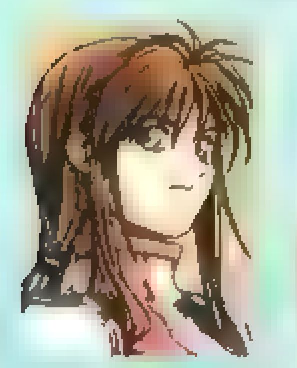
武裝配備操作更簡化，省去許多麻煩

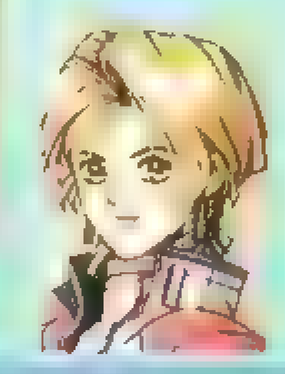
故事劇情多線化，不論戰勝或戰敗都有不同的劇情

可以傳送 POWER DOLL2 的遊戲存檔資料

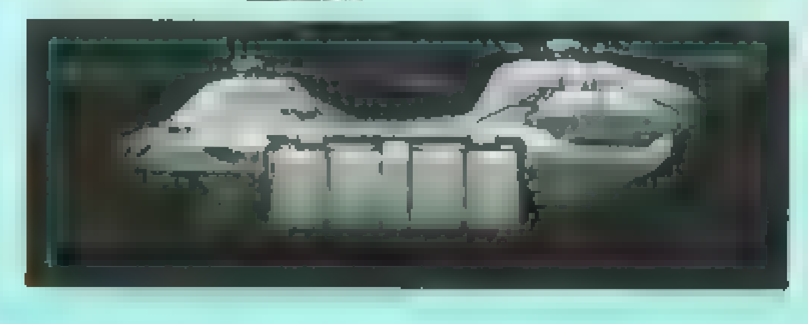
不需 POWER DOLL2 主程，DASH 版爲一獨立遊戲

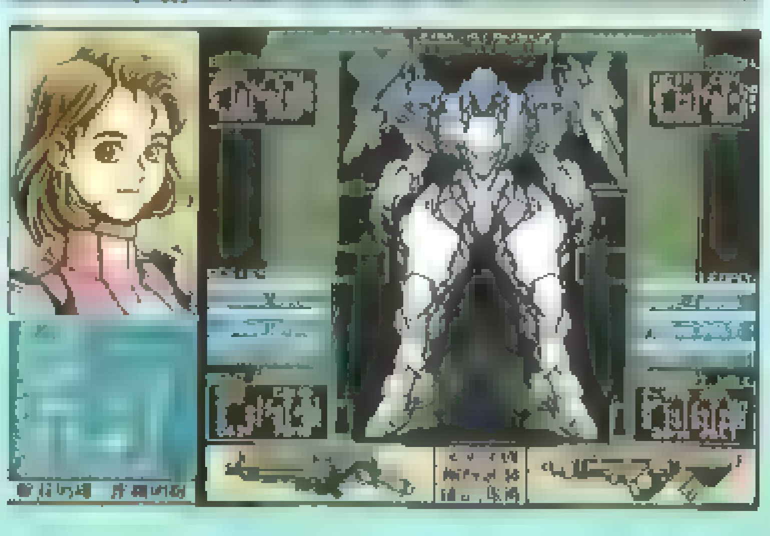




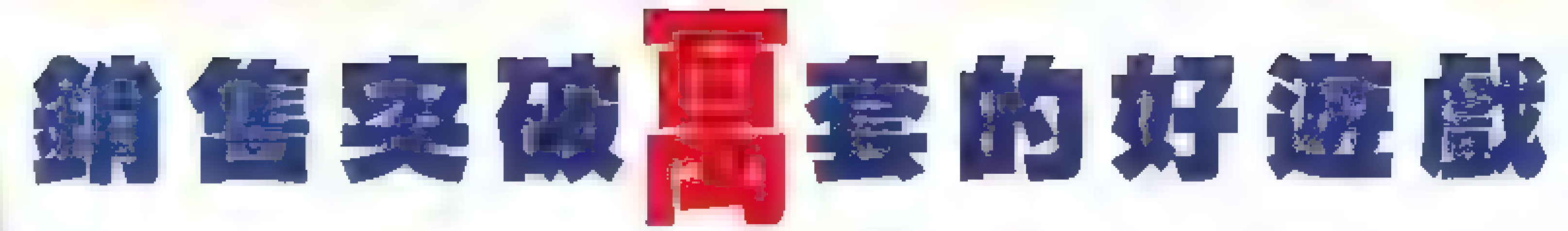


全新GX16戰車，加全能型地雷：PCII50運輸直昇機以及各式的重型機甲






妖孽隊
已經上市!
三十多位的隊員可以安排出動
諜報班和鑑識班的資料也相當詳細，補給、開發的工作也從沒間斷，
可恨的妖魔！到底錯過了什麼，線索、關鍵，難道真的是———
華藝國際
HWAEI INTERNATIONAL



玩家強烈的推薦，行家經準的評鑑

好　就　是　好！　！

注　意！！

你很可能將和一款經點的

RPG 擦身而過，

看看這些好評，

正是你在等的那個

好遊戲！！



七段幻想的故事，七位不同的主角，出場人物多達百人。

新增「咒術系魔法」魔法總數達六十四種。

新增「槍」和「格鬥」之招式，共四十八種。

所有招式和魔法皆以動畫顯示，所有動畫全部重新繪製，震撼迫力更勝前作。

魔法的使用增加了「集中」的指令，只要行動力許可，集中使用魔法，效果可達數倍。

戰鬥畫面的背景全面更新，以半螢幕顯示敵我雙方各自的地理環境，份外賞心悅目。

職業種類高達十八種，每一種都可以轉職。

不同的職業可研究不同系魔法，大大提高遊戲耐玩度。

十種特殊的原料可製成效能強大的魔法武器。

獨創說服敵人加入的特殊指令作了大幅的修改，共分為「要求」「威脅」和「說服」。

可隨時存檔，不必再有從頭開始的恐懼。

發行日期　八月十五日至九月十五日

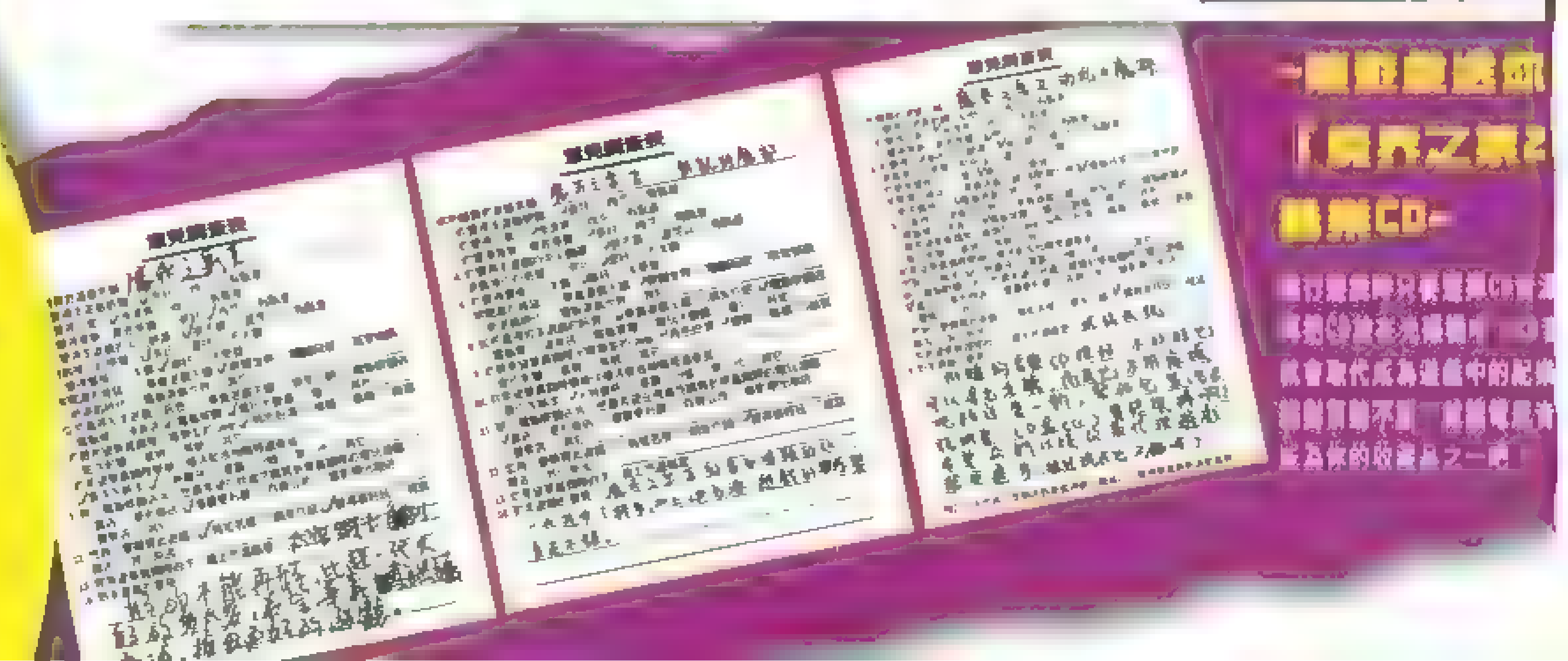
電腦玩家第63期

電腦遊戲世界　十月號　1996

WINDOWS　WINDOWS 95

[illegible]	20	20	20	40	100
[illegible]	15	14	18	38	85
[illegible]	17	16	16	34	83

84





打造心目中理想的未來城市
建立起唯我獨尊的軍事強權

這是一個結合策略與戰略的即時遊戲，您將帶領地球上第一批殖民者，前往遙遠的外太空，建立起您的殖民城市，除了要妥善規劃城市的各項建設，更要生產各種資源，供應民生所需，以提昇人口數目，增進城市稅收，此外，還有研發科技，人才教育，諜報活動，星際貿易……等各種策略隨您運用，以建立您心目中理想的未來都市！

然而更重要的是，您的敵人，正在虎視眈眈覬覦您辛苦建造的城市！您要利用有限的經費整軍備戰，來對抗凶猛強悍的敵人，這是一場攸關存亡的生死對決，現在，一切即將由您掌控！











Colonial Project



光碟典藏版 熱烈上市



光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號3樓 電話:(02)395-7200

千代子の日本語

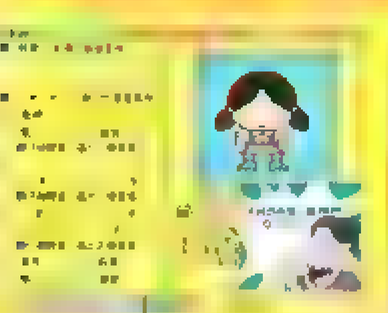
學日語真的可以這麼簡單！

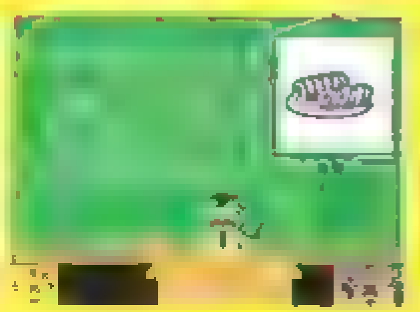
卡 通 式 的 爆 笑 劇 情 ， 嚴 謹 的 教 案 設 計
讓 您 在 無 限 歡 樂 中 不 知 不 覺 學 好 日 語

好日語的第一選擇
『千代子の日本語』

喜歡玩日文遊戲，卻等不到改版上市
苦於玩原版Game卻看不懂日語，
『千代子の日本語』來解決您的苦

的五十音單元＋[illegible]的會話教學＋[illegible]的Games＝物超所值＋省時省力＋[illegible]





★直覺式五十音學習法
★專業設計的層疊式循環教學法
★活潑互動的角色扮演學習
★引人入勝的多媒體影音動感
★頑皮可愛的各種人物角色

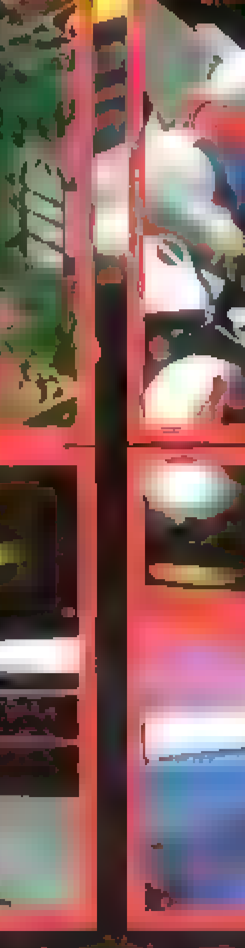


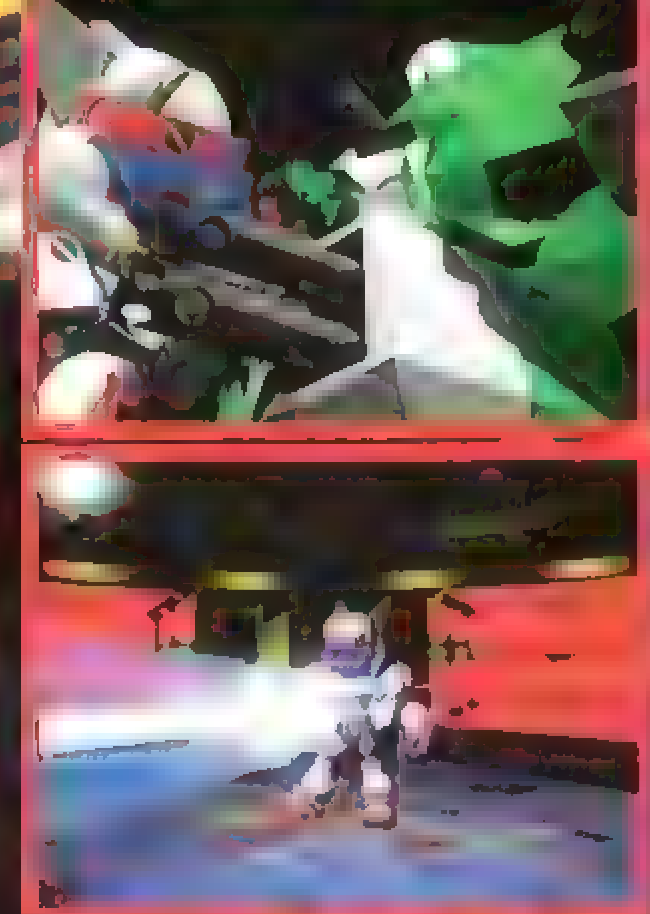

精彩逗趣的三國遊戲 熱鬧歡暢的休閒時光
2
富甲天下
三國霸主 歡樂出擊
富甲天下 全新登場
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
笑看三國亂世風雲 決勝天下英雄人物


秦
皇陵
壯觀神秘的秦
陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅
光譜資訊有限公司
TIME TECHNOLOGY CORP



大富翁の
破壞超人
DESTROYMAN







不一樣的大富翁！



研發製作
GAMEONE



亞洲套裝軟體系列

它是買賣業進出貨管理最佳の代言人

亞洲軟體提供3種不同版本「[illegible]」，您可以依照公司需求，用[illegible]，[illegible]的軟體。

在台灣——[illegible]是[illegible]最受歡迎、評價最好的進出貨管理軟體。

$3880元

進銷存寶典 I

適用於各種買賣進出業管理，功能齊全 操作簡易 是一套物超所值的進出貨管理軟體。

- ★ 清楚客戶 廠商資料來源
- ★ 掌握安全存量與建立完整的庫存管理
- ★ 提供各種明細報表
- ★ 瞭解進貨成本及銷售價格
- ★ 有效掌握所有應收 付帳款，

是一套適用於買賣業使用的進出貨管理軟體

$4980元

進銷存寶典 II

產品介紹

"進銷存寶典 II" 比第一代功能更完善，增加各項產品的統計報表，並可分析業績與公司營運 廠商客戶明細等資料統計。

- ★ 客戶 廠商管理
- ★ 進貨與銷貨管理
- ★ 盤點作業
- ★ 業務業績統計
- ★ 供應商存量
- ★ 計算機
- ★ 庫存與安全存量
- ★ 應收 付帳款
- ★ 產品進出統計
- ★ 公司營運統計
- ★ 廠商客戶明細統計

$6980元

進銷存寶典 III

"進銷存寶典 III" 第三代功能將呈現更具完整與實用，讓您輕易上線，不管在資料查詢速度 報表印製 多倉管理 報表資料 帳款結算統計 各項統計分析報表等，皆提供使用者最如人意的作業管理。

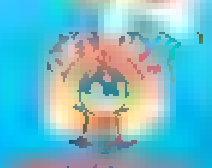
- ★ 客戶(廠商)管理
- ★ 產品明細管理
- ★ 進 銷貨資料管理
- ★ 金額自動取算
- ★ 單據備縮管理功能
- ★ 訂單資料管理
- ★ 產品進出統計
- ★ 公司營運統計
- ★ 編製統計圖表
- ★ 庫存作業管理
- ★ 供應廠商資料管理
- ★ 銷售與毛利計算
- ★ 訂貨客戶資料管理
- ★ 報價資料管理
- ★ 計算機
- ★ 業務業績統計
- ★ 廠商客戶統計
- ★ 萬年曆

「進銷存寶典」從第一代到第三代，一直廣受愛用者熱力支持，讓「進銷存寶典」創下良好業績，公司特別舉辦回饋活動，即日起只要憑截角寄回 高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓軟體部 或

劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收 劃撥帳號：41081300收，既可享有8折優惠



製作研發：亞資科技股份有限公司
服務專線 07)8151976 8151981
傳 真：(07)8150910



代理發行 智冠科技股份有限公司
(04)2020870(02)7889188

"進銷存寶典"
8折優惠券

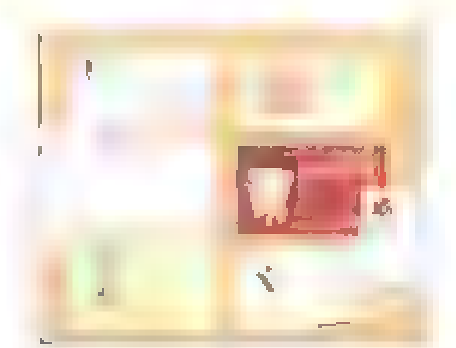
亞洲套裝軟體系列

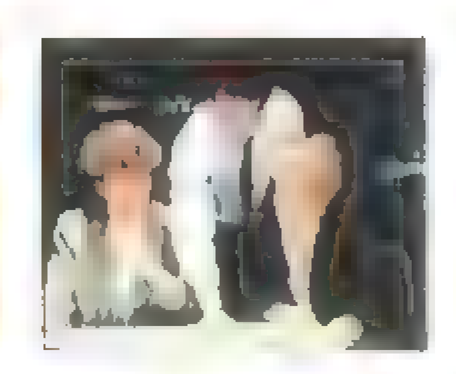
FOR WINDOWS 95
領先上市

個人寶典III

一套真正32位元的軟體 FOR WINDOWS 95震撼登場

◎內附WIN32s可於WINDOWS3.1執行





95 For WINDOWS





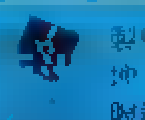



產品功能

- 名片管理
- 禮金管理
- 知名飯店
- 急救電話
- 星座物語
- 親友管理
- 會議管理
- 英文單字
- 電話國碼
- 字劃吉凶
- 收支管理
- 自動撥號
- 郵遞區號
- 井字遊戲
- 行程管理
- 相片檔管理
- 發票自動對獎
- 函件資費表
- 萬年曆
- 計算機. 鬧鈴
- 郵寄標籤列印
- 各種醫療與急救法
- 家事偏方與小百科
- 航空訂位電話與時刻表
- 生肖婚配吉凶與性向

定價:$1800 [illegible]

適用對象:各階層人士



製作研發

地址 高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓

服務專線 (07)815-1976、815-1981

傳真 (07)815-0910



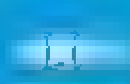
軟體世界

總經銷

地址 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓

訂貨專線 (07)815-0988轉250 251

(04)2020870 (02)7889188





真正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！

邀請您與眾家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



我今天約她了！！



我們要去打撞球！



當我握住她那柔柔的小手...

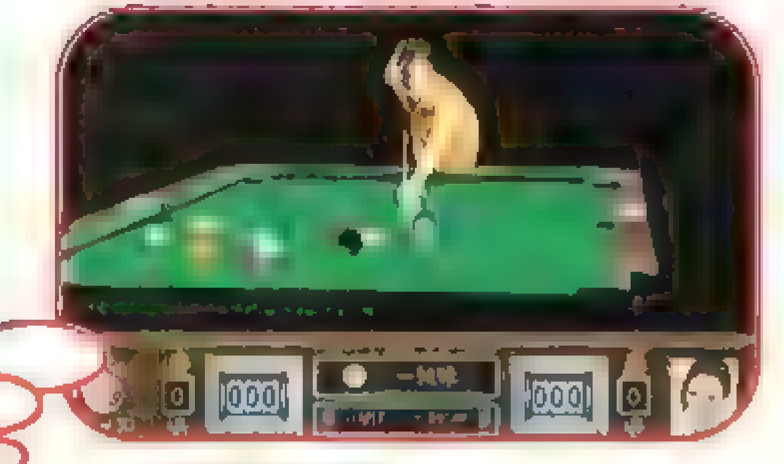


心簡直要飛上天了...



天哪！一桿進洞！

相印，帥吶，



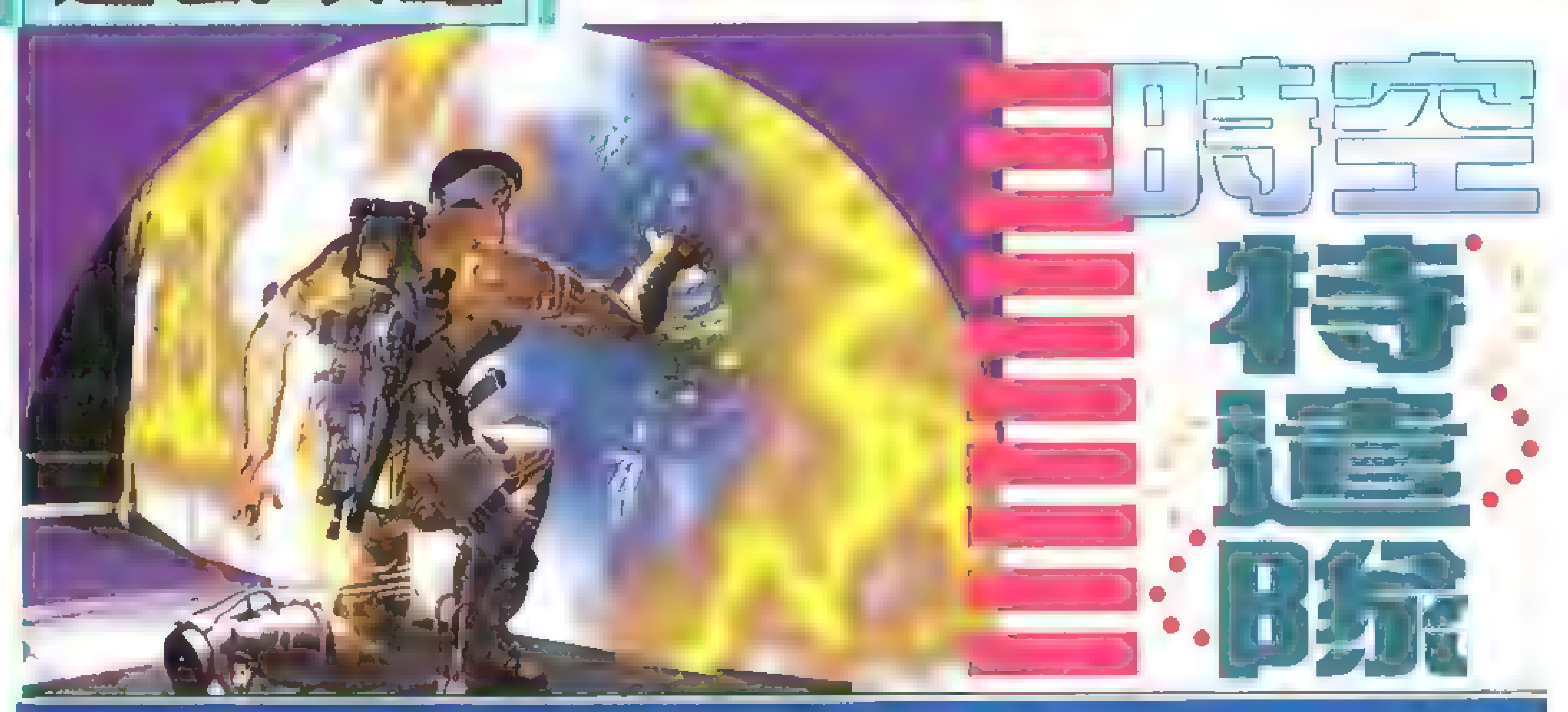
還好我玩過

『美少女撞球』！嘻嘻！



體世界

科技股份有限公司



攻略篇（上）

作者／HERO

雖然在時空特遣隊的遊戲外盒上，註明了本遊戲是動作冒險，但實際上以動作佔大部份，除了一些需要以特殊方法過關的地區外，遊戲中幾乎沒有冒險解謎的成份。不過本遊戲仍具有相當華麗的背景及細緻的動作畫面，可玩性也相當高，所以應該還是有不少玩家會沉迷於本遊戲。不過遊戲難度並不算低，就算是 VERY EASY 級的話，也足以讓新手手忙腳亂的；再加上有過關時間限制，更是增加了遊戲的困難度。因此筆者特地整理出以往的經驗，並提供各關卡的地圖情形，以幫助在時空中受困的玩家。

在本文之前，有些事是必須事先說明的；由於遊戲中有四種難度選擇，而其差別主要在於敵人數目及儲存點的不同，因此有些地方將會與內文些出入，請玩家注意。另外因為本遊戲有過關之時間限制，為了讓玩家能在時間之內過關，地圖並未將所有地圖之秘寶及秘密房間列出。

1 戰鬥技巧

既然是格鬥型的動作遊戲，與敵人戰鬥的技巧自然是相當重要的；不過各時空的敵人加起來不下數十種，所以想要有百分之百的必勝絕招，恐怕是相當困難的。不過筆者在反覆鍛練之後，也多少擬出了一些有用的技巧，提供出來讓各位參考：

【I】防禦攻擊

這是頗為基本的戰術，也就是在敵人攻擊時先行防禦，等到其攻擊一停止再予以反擊。當敵人展開攻擊時，防禦大都可以減輕或避免其傷害，不過對於一些以身體撲擊的敵人而言，就不大有效；這時你可以改閃避的方式往左右方或後方跳開，讓敵人撲空。不過得注意，往左或右方閃避時，得等敵人出手後再動作，不然你會看到敵人的拳頭像長了眼睛似，仍往你身上招呼而來。至於往後方閃避時，得算好敵人的攻擊距離，不然一樣會被追上而挨打。另外也注意旁邊的地形，以免閃過了攻擊卻掉下懸崖，那可就虧大了。

【II】時差反擊

說真的，這是一個相當高段的技巧，主要是對付近戰肉搏類的敵人。當你算好敵人的攻擊距離後，在他出手攻擊後尚未縮回的瞬間，對其伸出的手腳或武器加以反擊，便可以造成相當的損傷。說起來簡單輕鬆，實際上沒那麼容易；首先你得觀察敵人的動作方式，才能抓準其攻擊時機，然後你得計算手上武器及對方的攻擊速度及距離，才能以最恰當的時間出手，而達到反擊的目的。

【III】自相殘殺

對付數個敵人的有效法寶。當敵人對你展開攻擊時，先設法讓他們與你成為一直線的狀態，也就是讓敵人面對你成為一列；之後在敵人攻擊時，先以防禦抵擋住，這時由於在後方的敵人與你之間隔著其伙伴，但他仍會對你展開攻擊而誤傷其伙伴，因此在數次『誤傷』之後，在你面前的敵人也會忍不住地對其伙伴展開反擊，而使得自家人打成一團。這時記得別馬上反擊，而是趁隙偷襲一兩下，以

免對方又因為你的攻擊，再度將矛頭指向你。等到敵人相互砍得差不多之後，你便坐收漁翁之利了。

地形利用

在各關卡中皆有不少懸崖般的地形，只要你能將敵人推落下去，便不用再與他拳來腳往了。當然你得事先讓敵人背對險地，才能一舉將他推落；相反地，自己也得小心週圍的環境，以免被敵人推了下去，那可就冤枉了。

2 地圖攻略

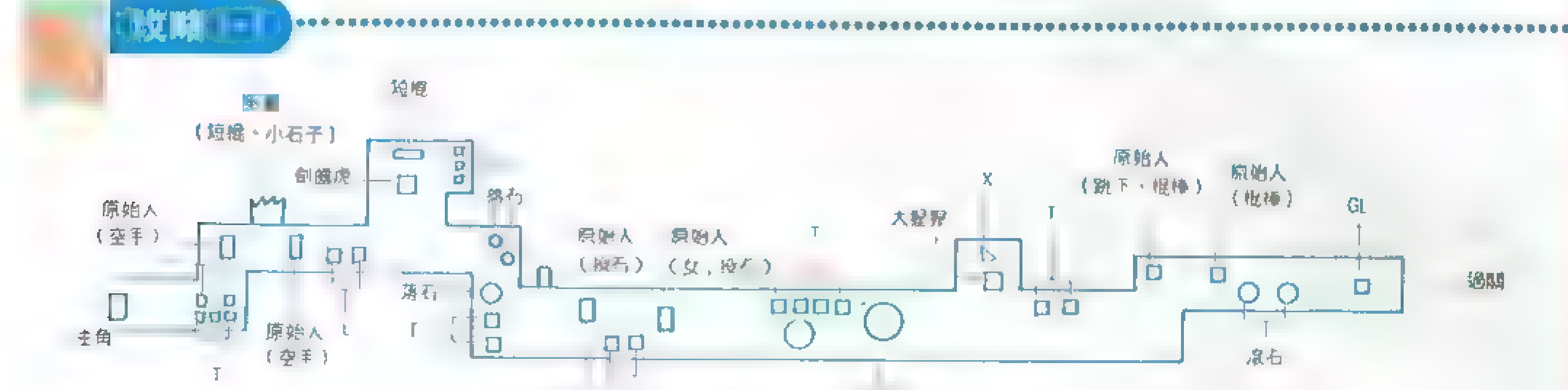
※ T ：藍色方塊，在儲存點或過關時可以降低時間的壓力。
※ L ：黃色方塊，可以恢復少許的生命力。
※ GL ：紅色方塊，可以恢復一格生命力。
※ ML ：黃色圓筒狀物，可以增加一格的生命力上限，並恢復所有生命力。
※ S ：儲存點，可以記錄目前的遊戲進度。
※ X ：紅黃相間的三角形，可以增加一人。

史前時代
〔 PREHISTORY 〕

※小石子：可投射攻擊敵人，但威力不大。可用來攻擊較麻煩的敵人。
※短　棍：十分簡陋的武器，但總比沒有好。
※棍　棒：攻擊距離較短棍長些，算是頗有用的武器。
※刺　矛：速度快、威力強、距離長的超強武器。
※巨　槌：對付巨熊的專用武器，具有極可怕的破壞力，但過於笨重而使用不便。



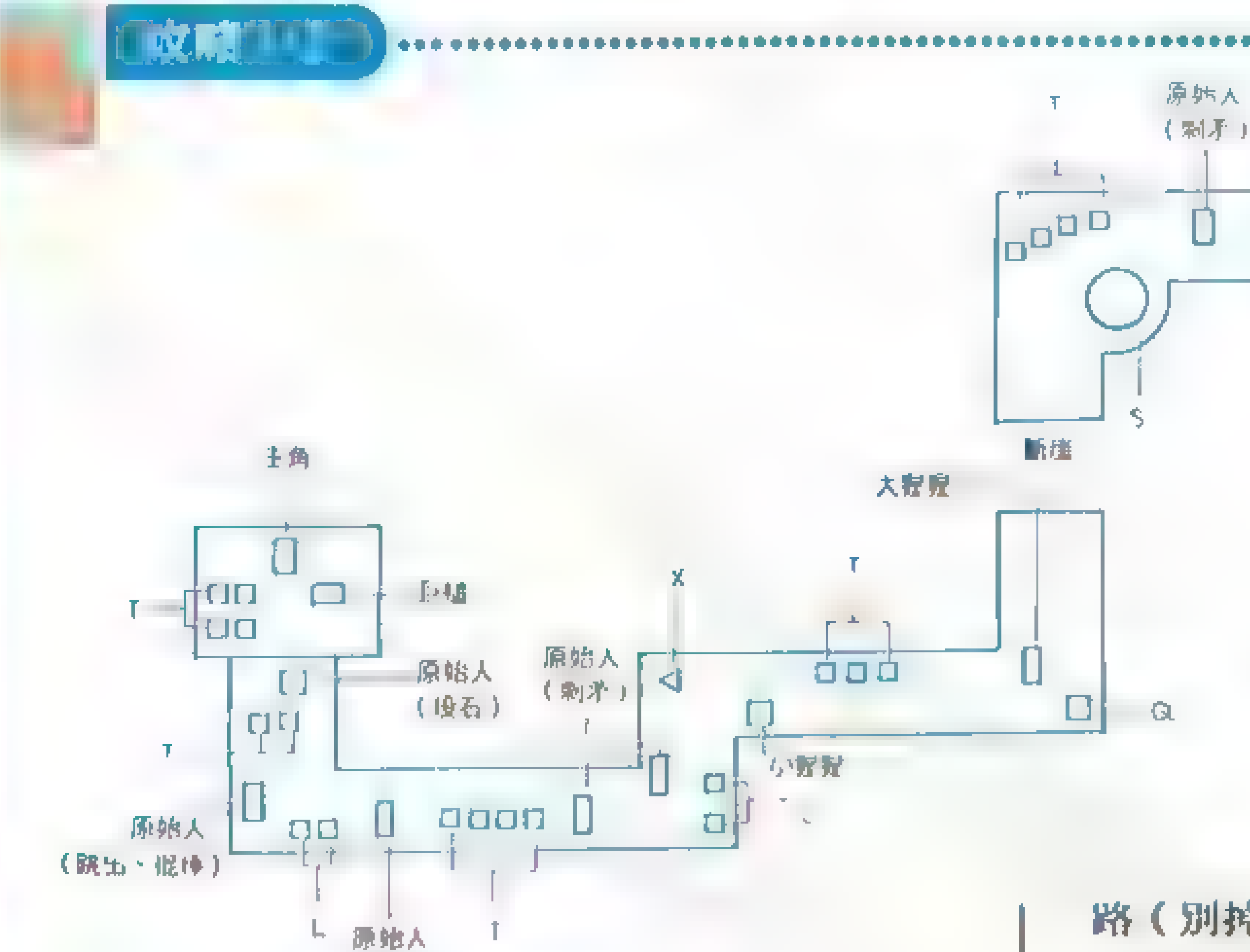
※原始人：有空手、棍棒、刺矛及丟石子等四種攻擊方式。其中以持棍棒的敵人較為棘手，而持刺矛者只要算準時機便可獲勝。
※劍齒虎：一開始的頭目級敵人。雖然生命力高，但喜歡裝腔弄勢，只要在之前的草叢中找到短棍，便可以輕易地獲勝。
※大猩猩：相當強的頭目級敵人，生命力高且攻擊力強，需注意其攻擊方式再趁機反擊。
※小猩猩：較小型的猩猩。由於這時已取得刺矛，並不會造成多大的威脅。
※巨　熊：第一關的大頭目。除了巨槌之外，其它武器幾乎對牠造成不了多大損傷。當牠站立時，便成為防禦狀態。



當玩家一進入遊戲時，由於經過時空轉換關係，身上空空如也，而且因為生命力也只有一格。在打倒前面的原始人之後，在附近的草叢中找到短棍及幾顆小石子。接下來的劍齒虎看來雖然很強，但不難對付，只要在其裝腔弄勢時攻擊，並在其低身欲撲咬時防禦，即可輕易獲勝。打倒劍齒後在後方的石壁後可找到短棍及一些回復生命的黃色方塊。

在步下陡坡時需注意後方的滾石，而右邊的原始人也會趁機丟小石子攻擊。在躲過滾石後，旁邊的原始人便會前來攻擊，持短棍便可輕易打倒。接下來會有個拿棍棒的原始人前來，這傢伙可不好應付，最好先用小石子招呼他幾下，會比較容易打倒；至於隨後而來的原始女人會丟小石子，只要一靠近便會逃離，如果你能利用讓她和之前的原始人與你成一直線時，還可以讓她幫你攻擊拿棍棒的傢伙哦！

接下來會有個儲存點，最好先存一下，因為可以降低時間的壓力，同時也預防隨後的陷阱。陷阱？沒錯，當你拿取儲存點旁的藍色方塊時，在取得第三塊之時會出現一個擺動的巨石，最好算準時間再趕快衝過去，可別被它 K 到了。通過巨石後會看到一隻大猩猩窩在角落，這時趕快靠近牠攻擊，不過得小心牠會連續反擊兩次，在防禦時要確實做好。打倒大猩猩後在其後方會有個可補充人數的三角形，千萬別漏了。在繼續往前走，會有一個拿棍棒的原始人，注意先別太接近，因為還會有另一個原始人會從旁邊跳出來；有了棍棒之後，要對付他們就比較容易了。再往前走時注意旁前面的滾石，可以用左右閃避來躲開。在小路末端會看到一個可以讓你生命力全滿的紅色方塊，再往前的盡頭便可以前進到 1-2 關。



一開始主角會站在較低的地方，旁邊有個木頭巨鎚，這可是對付大頭目的利器，別錯過了。這時站在高處負責警戒的原始人看到主角的到來，立刻會呼喚同伴來攻擊你這位入侵的『異形』。在閃過連續丟來的幾顆小石子後，該名原始人便會退走，這時你可以先去撿起這幾顆小石子，然後再靠近前方的石壁旁，按下空白鍵爬上去。

到上面之後，只看到有一名手持棍棒的原始人；先別高興得太早，因為在你靠近他之時，會從旁邊跳出另一個原始人來襲擊你，看來原始人也懂得利用伏兵。別一次同時對付他們兩個，最後先將前面的明槍引過來解決之後，再將暗箭誘出來擊倒。當你再往前走近一些路時，會出現一名手持刺矛的原始人，最好用小石子先K他，然後再靠近儘快擊倒；拿到刺矛之後，本關的敵人就不足為懼了。

接下來視角會為之一轉，這時可別急著往前，因為左邊還有一個補充人數的三角形，一不小心就拿不到了。至於出現而來的小猩猩（猴子？），利用刺矛便應該能夠輕易地應付。擊倒小猩猩後，沿著小路（別掉下去了）走到轉角時，會從後面跳出一隻大猩猩；這時可別慌，只要佔好位置，再用刺矛送牠下懸崖即可輕易解決這個傢伙。

在斷層處以跳躍的方式通過之後，在此有儲存點可以先休息一下。在出了山谷之後，會遇到一個手持刺矛的原始人及劍齒虎（好大的獵犬？）；用刺矛便可以輕易解決這兩個敵人，不然將他們推下懸崖也是個不錯的主意（要注意方向）。沿路跳下之後，前面會出現兩個原始人，其中一個會丟小石子攻擊，這時你最好立刻出衝上去先幹掉他，不然被他K下懸崖可就冤枉了。解決掉這兩個人之後，就會遇到第一關的大頭目－巨熊。



巨熊的防禦力相當高，就算是刺矛也只能傷牠一些，最好用巨槌才能給予致命性的傷害。巨熊的攻擊並不快，但威力極大，在其攻擊時要做好防禦動作。要注意其站立時是處於防禦狀態，此時攻擊並不很有效，最好計算牠在回復四腳著地的瞬間，再予以致命的打擊。

羅馬帝國

（ROMAN EMPIRE）

武器

※匕　首：一開始擊敗侍女後可得到，攻擊力普通。

※短　劍：擊敗羅馬士兵後可以得到，是本關卡的主要武器。

※投　石：以離心力的原理將小石子投出的武器，可長程攻擊。

※三叉戟：在脫出地窖後打敗隨後來的戟兵可得，相當強力的武器。

※巨　斧：對付鬥牛的超強武器，但相當笨重。

※侍　女：一開始看見主角後就會前來攻擊。兇暴的女人？

※士　兵：羅馬帝國的普通士兵，是個相當普通的角色。

※百夫長：有步行及騎馬兩種，在劍術上有過人之處。

※巨　人：手長腳長的黑傢伙，會以空手對付主角。

※鬥　士：以短劍為作戰武器，並不足為懼。

※鐵　匠：在較遠處會用木輪攻擊，近身時則會以短劍作戰。

※工　匠：正在雕刻石像的老人，可輕易擊倒。

※獅　子：棲息在地窖中的猛獸，會以撲擊來攻擊主角。

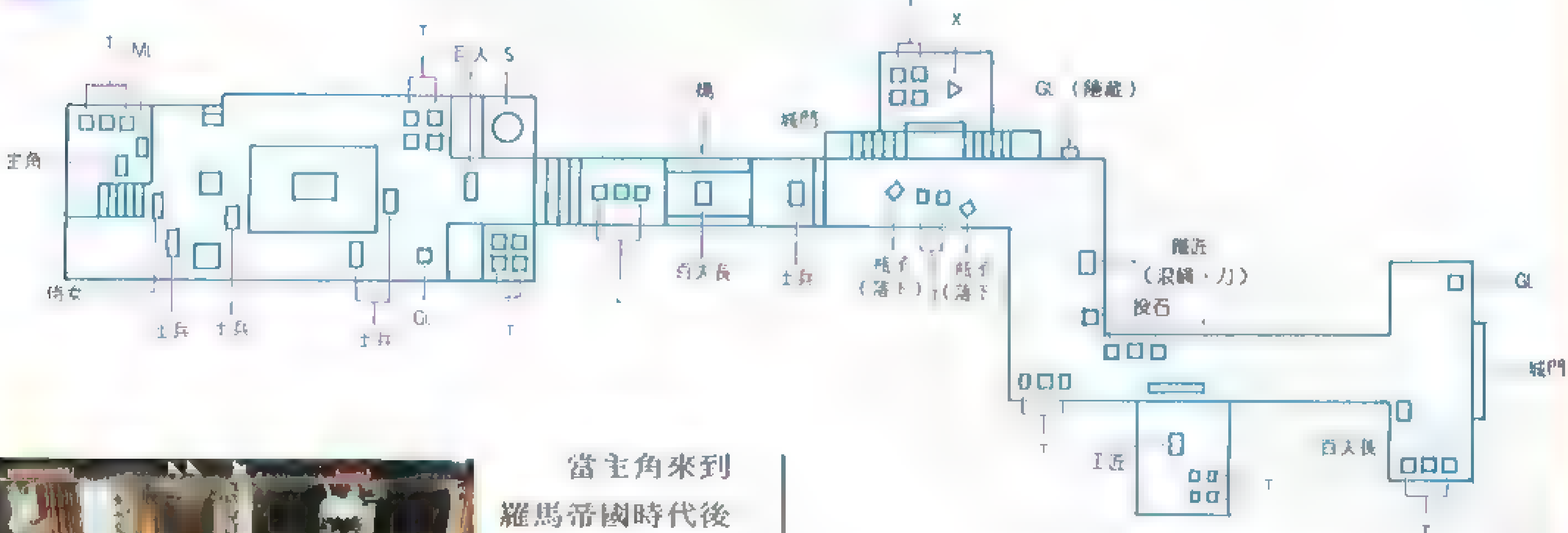
※戟　兵：使用三叉戟的士兵，相當危險的角色。

※鬥牛士：巨大體格的傢伙，拿著本關最強的巨斧。

※鬥　牛：第二關的大頭目。以相當快的速度襲擊而來，玩家必須利用地利才能取勝。



攻略



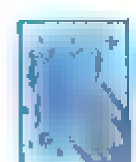


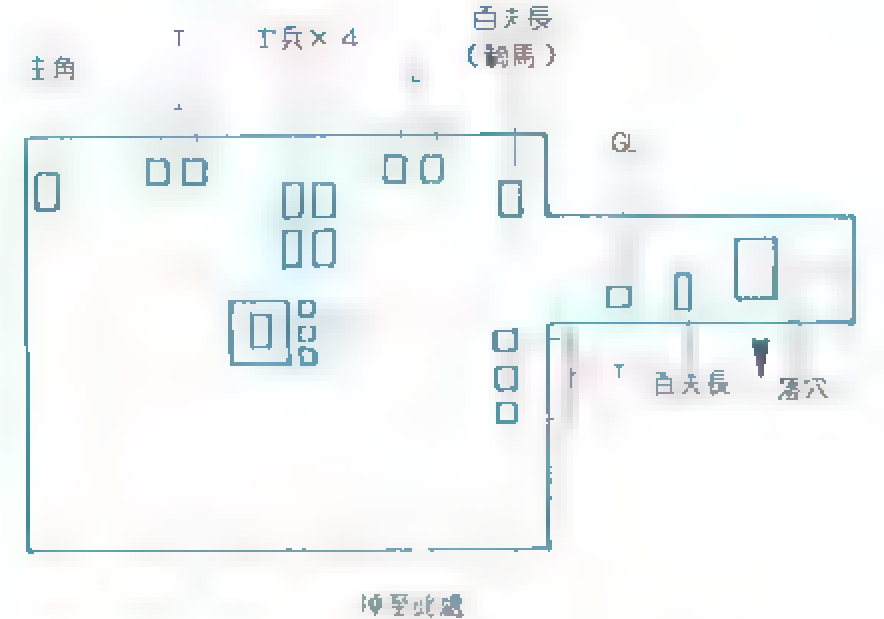
當主角來到羅馬帝國時代後，在後方有個可增加生命力上限一格的黃筒，拿到後不僅能讓生命力上限變成兩格，而且能讓生命力全滿。首先打倒前來的侍女，可以得到一把匕首及補充一格生命力的紅色方塊，接著再打倒聞聲而來的士兵，可以得到本關的主要武器—短劍。接下來解決進入澡堂的士兵之後，進入大廳，會出現兩名士兵來攻擊你，小心別被包圍了。當你要往右步出大廳時，會出現一名高大的巨人，這傢伙並不算強，不太難對付。

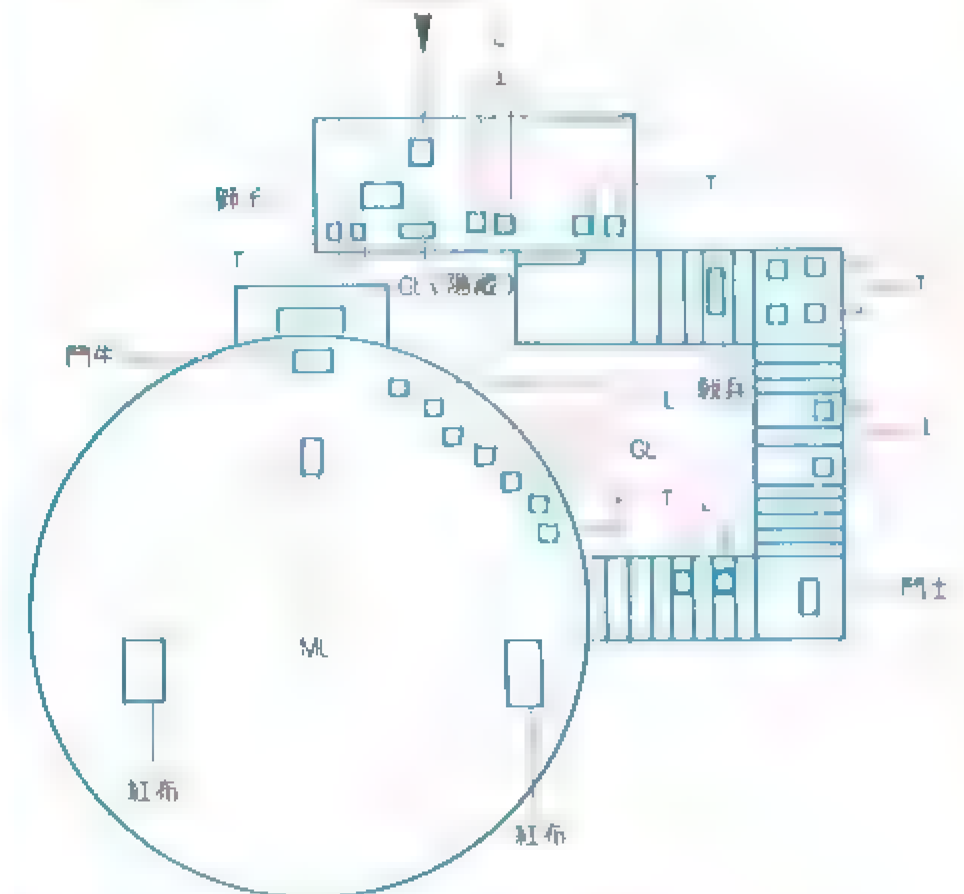
出了大屋後先在旁邊的儲存點存下進度，接著準備對付守在橋上的百夫長；這傢伙的劍術相當好，要確實做好防禦後再出擊。打倒百夫長及守在城門前的士兵後，便可以進入城門。這時要注意城門會在你進入時突然降下，要趕快通過以避免受傷。

進了城門之後，記得走房子旁的樓梯，一來可以避開從天而降的玻璃瓶，二來還可以進入房子內收刮一番；至於守在門前的鬥士，根本就不是對手。出門後會有個像鐵匠的居民會用木輪攻擊你，要注意避開，並儘快接近打倒他。在經過轉角處時，可以在該地搜尋一下，可以找到投石器。要往前進入內城門了？等一下！先到右邊的房間內，會看到一個老工匠正在雕刻石像，他在看到主角之後，會把石像往你砸來，要是沒準備的話，可是會挨個正

著的。打敗他並出房屋之後，在外面會有個恭候已久的百夫長，他可是相當強的對手；不過只要能擊倒他，就可以通過內城門進入下一關了。









這時主角來到了一個廣場，正好遇到一個騎馬的百夫長正在操練士兵。別傻得直接去找這一隊士兵硬幹，只要避開他們並儘快將後面的百夫長解決，這一群士兵便會鳥獸散了。當擊倒百夫長時，別擋那隻馬要繞跑的路，否則你就會成爲鐵蹄下的冤魂。接著要進入城堡時，先解決看門的百夫長，他也是相當難纏的，所以別一味猛攻，要適時防禦。

當你要進入大門時，地板會突然掉落，這時主角便會往下掉到一個地窖中，更糟的是裡面竟然還有一頭獅子！獅子會以撲擊攻擊，這時防禦的作用



不大，最好是採中距離作戰，在其撲過來的一瞬間向左右閃避；如果沒信心避開的話，旁邊隱藏的紅色方塊能讓你撐得較久。打敗獅子並走出地窖時，會從上面的階梯出現一名戟兵，這時趕快用近身肉搏戰將他打倒，就可以得到威力強大的三叉戟。一路打上階梯後，赫然發現這裡是個廣大的競技場，而原本預定在此鬥牛的鬥牛士因爲不滿主角的攪局，決定前來予以教訓。把他KO了以後，由於主角把原先的節目搞砸了，所以得代爲上陣鬥牛。之前別忘了把廣場上的所有東西都先搜刮一番，尤其是中央的黃筒，如果你之前未被幹掉的話，便可以讓生命力上限達到三格。



行動快速的鬥牛是非常強的大頭目，如果想拿著巨斧和牠硬幹，保證讓你身上佈滿窟洞。這時最好先移到廣場兩邊掛有紅布的木板旁，這樣鬥牛便會傻呼呼地撞向木板，而你便可趁機用巨斧予以致命的打擊。最好先算好巨斧攻擊的時間，這樣才能夠確實地打倒鬥牛。

日本中世紀
（JAPANESE MIDDLE AGE）



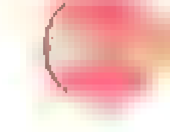
※摺　扇：藝妓用的扇子，丟出攻擊後來可撿回再使用。

※飛　鏢：稱爲手裡劍的投擲武器，攻擊力並不強。

※短　刀：擊敗忍者後可以獲得，相當便利的武器。

※長　刀：侍（日本武士）所使用的武器，威力比短刀要大很多。

※火球術：在佛像座的下方可以搜尋到，可以投出攻擊，具有非常強的破壞力。



※空手道家：以空手道為武器的格鬥家。身手相當敏捷。

※忍　者：全身以黑色裝扮，會以飛鏢、短刀及拳腳攻擊。

※藝　妓：身穿華麗和服的女性，會丟出扇子攻擊。

※農　女：整理稻草的女性，可別小看她哦！

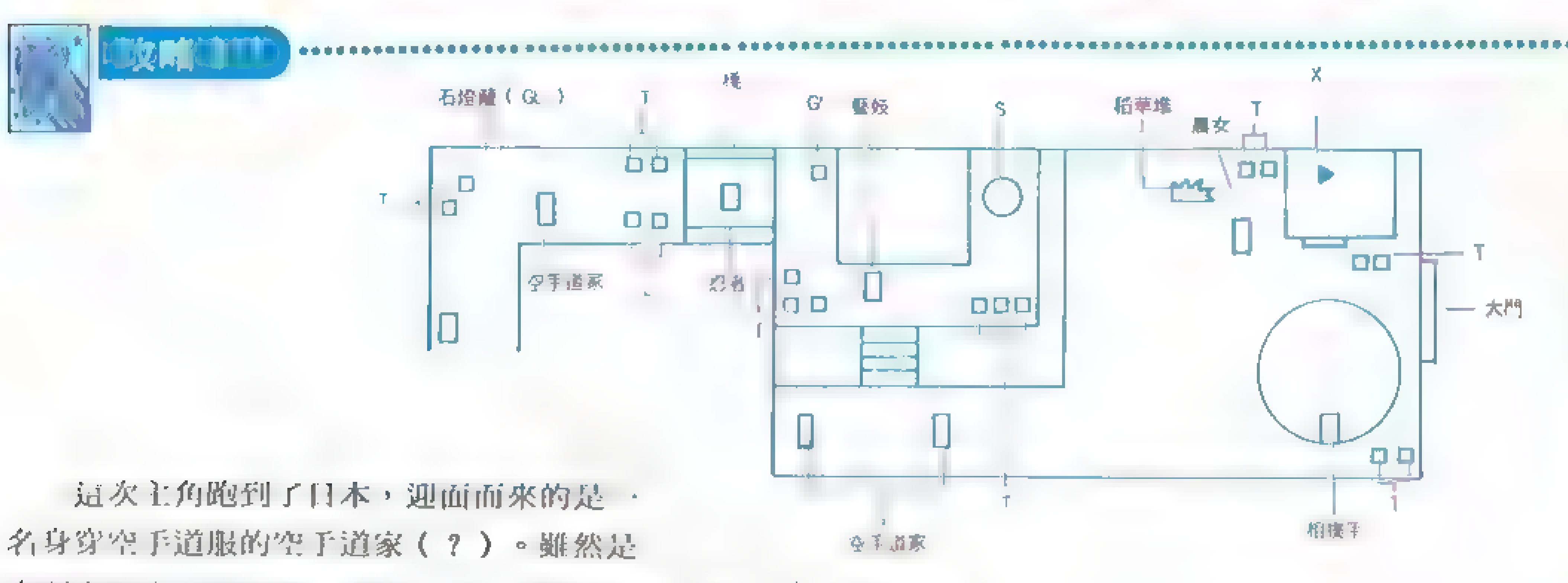
※相撲手：日本格鬥術的表徵之一，以巨大的身體向主角撲來。

※僧　侶：飄浮在半空中的和尚，實際上比外表好對付多了。

※侍　　：正統的日本武士，手持武士長刀，具有相當強的戰鬥力。

※領　主：手持雙刀，算是較棘手的敵人。

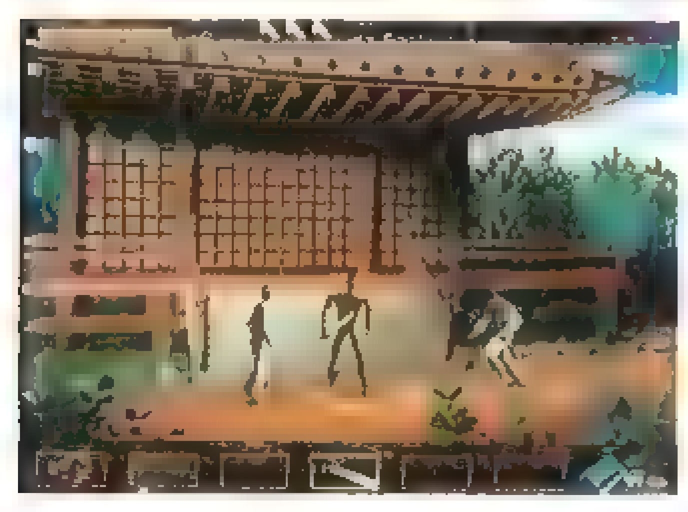
※火　龍：第三關的大頭目，會噴出火柱及火球，也會以巨大的利齒及尾巴攻擊。



這次主角跑到了日本，迎面而來的是一名身穿空手道服的空手道家（？）。雖然是本關卡最常見的嘍囉，但攻防能力相當好，所以要確實做好防禦，然後趁著其攻勢已老時再接近連續攻擊。如果有損傷的話，可以在旁邊的石燈籠處搜尋，可以獲得補充生命力一格的紅色方塊。



當你通過橋時，會從後方出現一名忍者，他在遠距離時會用飛鏢（手裡劍）射你，所以最好儘快近身作戰。忍者相當擅長地堂掃腿，要小心防禦。如果打倒他的話，可以拿到忍者所佩掛的短刀，算是相當有用的武器。當你到房屋下走廊的轉角處時，會出現一名藝妓，可別看傻眼了，她可是會丟摺扇K人的，別憐香惜玉了。把她解決之後可以撿起掉到地上的摺扇。在房子後方的走廊有儲存點，別忘了繞過去儲存一下進度。



當主角走下階梯時，會突然從兩旁出現兩名空手道家來鬧場，別被包圍了，要儘快面對他們並集中力量先打倒其中一名。通過此關之後會看到有位農女正在整理稻草，別想欺負人家，看到她手上那根耙子了嗎？可不是容易對付的。接下來你會看到一名相撲手正在練習，而他巨大的軀體正好擋住了出口處，也就是說你得打擾他一下了。在這之前別忘了先到旁邊小屋內，如果你曾被解決掉的話，這裡有個補充人數的三角形。



相撲手不僅生命力相當高，而且動作也出乎意料之外地敏捷。他會先以滾地式往你直撞而來，接著再連續攻擊，所以能避就避，不然就得連續防禦到他的攻勢告一段落。只要能打倒他，就可以通往下一關了。

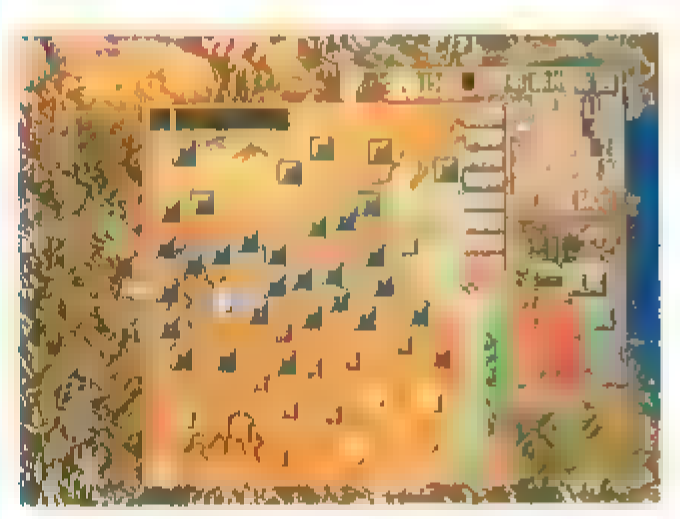




策略遊戲不同於冒險或RPG類的遊戲有所謂的完全攻略，所以在此提供的內容，只能說是筆者的一些經驗談罷了；希望以下的心得，能對各位玩家在三國志V的征途中盡點棉薄之力。

好的開始

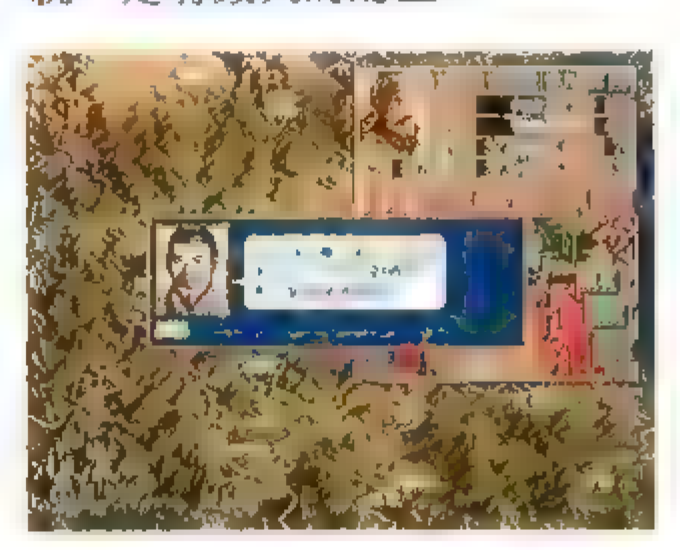
進入遊戲後，首先要玩家選擇的就是逐鹿的年代。在這個部份，有一個和以往很大很大不同的地方，即是把「黃巾之亂」給收錄進來了，這是三國志系列遊戲的頭一遭。從前這個啓動三國時代的事件都一直被忽略、漠視，並如同棄履一樣被丟在一旁，加入它之後的三國志V，果然顯得氣勢非凡，更具完整性。嘿！扮演自稱天兵天將的張角三兄弟，給他大鬧漢家王朝一番，這個機會我已等很久了，不知您是否也和筆者同樣期待呢？不管如何，反正您就先隨便選擇一個您看得順眼的劇本。





再來就是選擇君主的時候了。在選單上點上君主的名字後，您將可以看到這個君主在此劇本中的領土、財力、物力…等，如果想選擇新君主（玩家自己虛構的人物），就得先在最初的選單上，選擇「武將登錄」。因為三國志、信長…等KOEI公司出的歷史戰略遊戲都有一個不成文的規定--血源武將不會叛變，所以可以利用這個法則來創造出一支龐大的貞節軍團（取貞節牌坊永遠忠誠之意）。

首先任意登錄一將領X，之後再設定五名（遊戲最高允許每人有五名子女）武將為其子女，最後如法泡製，共可再製造 25 名將領。如此一來，在您選X為君主後，即可先帶五名子女上場；再過16-18年，更有龐大的孫子部隊降落（注意父與子之間年齡須差 16 歲，家族兵團才能設定成功），這樣對您早日完成大統一定有頗大的助益。

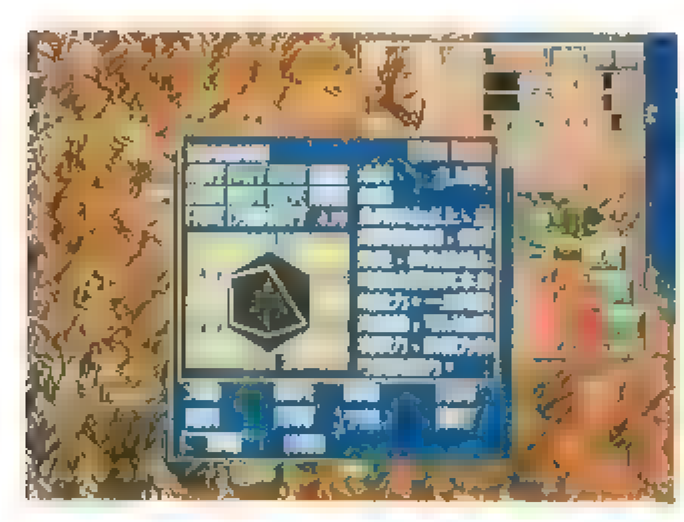


在君主選定後，最有趣的就是設定遊戲內容是史實亦或虛構。如果您把當中的「比武大會」設為虛構，則在第二個劇本以後的每個劇本中，當四月來臨時漢獻帝就可能會舉行「殿前比試」，冠軍的武將可獲得 10000 元的賞賜與名聲上昇 1000、亞軍則可獲 2000 元與名聲增加 500（實際上錢都是充入國庫），所以當您旗下的將領贏得勝利時，您將得到非常大的好處。基於這個理由，故「比武大會」冠軍頭銜向來是筆者勢在必得的比賽。不過，如果有張飛、關羽參與，想拿到第一的機會就不大了，這時您就得祭出 Save&Load 大法，不讓劉備國出戰即可（因為參加的國家是由獻帝隨機挑選）。

關乎名聲

在以往的三國志系列中，不管是那位君主，每人每回合都以執行一次指令為限，但在這一代中完全改變了這個模式，改以「名聲」高低的方式來決定君主每回合可下達的指令數，由最低的

0-399（3次）、400-499（4次）…至900-999（9次）、1000（10次）向上遞增；名聲值每上昇100，指令數便增加1次。另外，這次也將信長系列的體力值一併考慮進去，即每位將領在執行命令時，都會花掉一些體力，如果體力太低的人，則無法執行任何指令。





不知您是否還記得「委任」這個指令？也許當您小國寡民時，這個指令的意義並不顯著，但當您一旦成為泱泱大國時，它絕對可以省去您不少麻煩（不過如果您喜歡事必躬親的話，可能就不太適用）。令人遺憾的是，三國志V已將這個指令取消，也就是說，以後您必須大事小事一把抓，而不能再假於他人之手。此外，也由於這點改變，而更加突顯出名聲的重要，您最好盡可能地提振名聲，以加多指令數，才能有更多治理國家的籌碼。雖然提升名聲的方式花樣繁多，但原則上就是盡量滿足人民與獻帝的需求；您可以利用特殊指令中的「巡察」（或者您也想效法阿扁市長，來辦個市民時間）來了解民間的不滿與困擾，拿出您的誠意，針對人民申訴的事去處理，如：討伐山賊、賑災、參加豐年祭…須臾時日，您的名聲自然會扶搖直上。

不過上述的方法，對於名聲的增加只能算是小補，如果您想使名聲值一躍千里，就必須掌握每年一度的評定會議（六種政令擔當官需要有四種，且各有兩名以上的將領才能召開）；在會議中挑些容易達到的指令，一旦達成後，名聲一下子會上升50-60。除了評定會議外，還有大大增加名聲的情況，就是關於獻帝的偶發事件，共有四種（「追討令」、「奉納」「調停」「賞賜」），前三種選接受，最後一種選不接受，都能提高名聲；不過一昧地逢迎獻帝也並不是好選擇（因為他不值得），所以接受不接受，完全需考慮到玩家當時的處境。

在跟獻帝有關的突發事件外，還有三種和「名聲」有密切關聯的事件，「占卜」、「惡夢」、「禪讓」。「占卜」是指世外高人，如：許子將、紫虛上人、管輅等之中一人登門造訪，觀察君主的面相後判斷吉凶的事件，吉者名聲上揚30-50、凶者下降30-50；而「惡夢」則是君王夢到有人要暗殺，如果不明就理就把夢境當成現實，將失掉人心；「禪讓」（一國的君主臨死前將領土交給另一位君主）非常少見，它會發生在名聲400以上，且沒有子嗣的君主上。

內政內容	影響之能力
開發	政治力
治水	智　力
商業	魅　力
防禦度	武　力

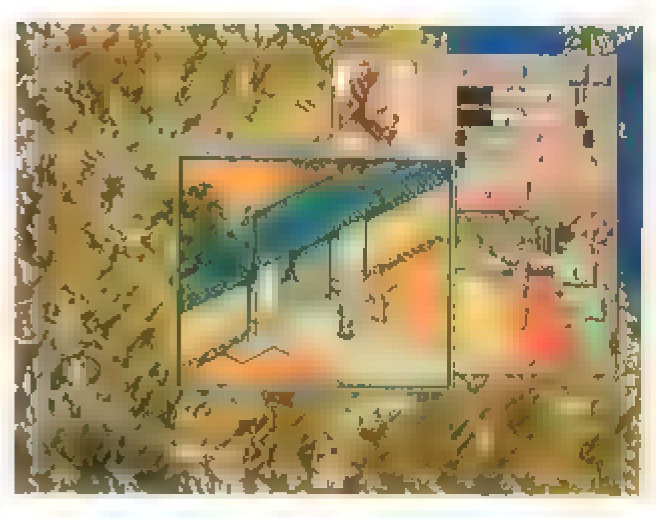
表1

人才為政事之本

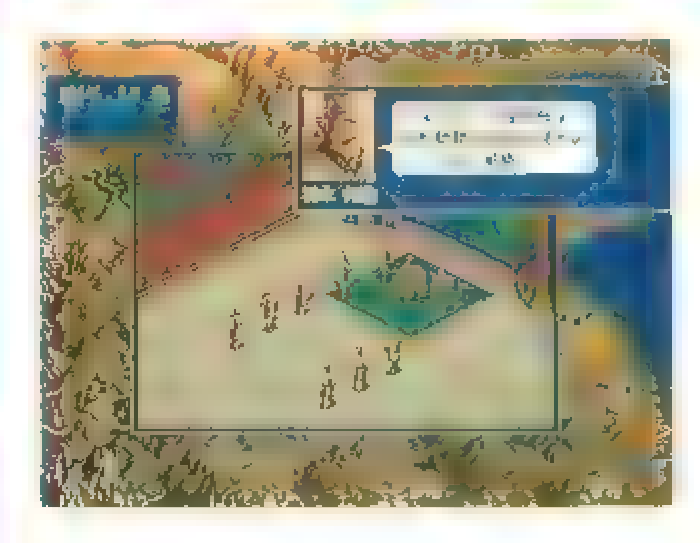
不論四海之內，亦或古今中外，政事都是決定國家是否興盛昌隆、安康太平的要件，而政事能否通達，則是取決於在位者能否適才適所；不過，即使身為君主的您擁有洞悉臣子的能力，可以了解每位將領的專長，並能夠將他們安插在適當的位置，但俗話說得好，巧婦難為無米之炊，如果沒足夠的臣子供您調派，一切彷彿都是空談。故如何壯大您的幕僚團，讓您不再捉襟見肘，才是為政的首要之務。



遊戲中共有四個指令可以招募到人才，分別是人事指令的「



錄用」及「搜索」、計謀指令的「反間」及特殊指令的「修行」。其中「錄用」及「搜索」是蒐集人才最主要的方式，且效果是立即顯現的；而「反間」則是在戰時才會發生作用的指令，你可以在要攻打某國之前，先對其國內忠誠度90以下（愈低愈好）的將領，曉之以利、動之以情、服之以德、說之以理，讓他們能在戰場上倒戈；如此一來，不但得到了他的人，也得到了他的兵，真可謂一石二鳥、一魚兩吃。但是需要注意的，便是答應反叛的將領在三個月左右又會改變初

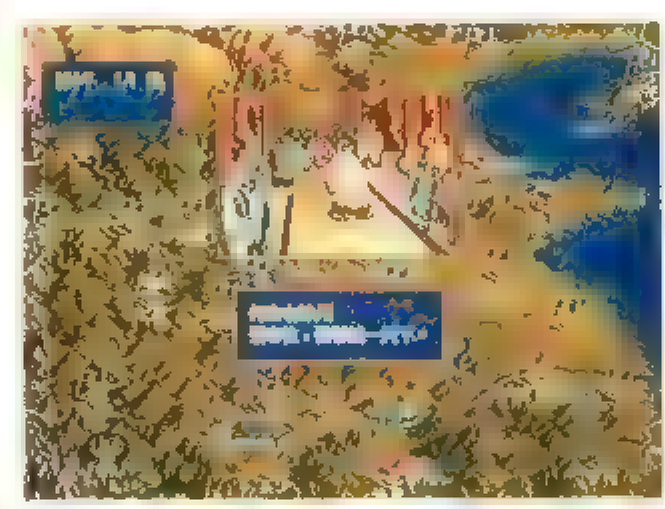


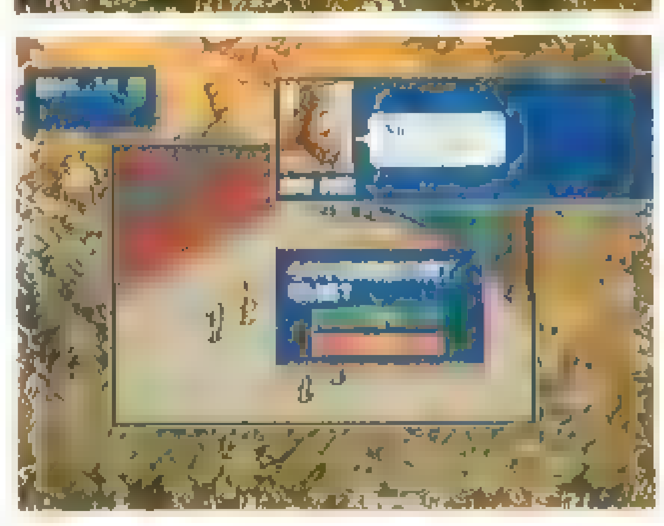
衷，所以一定要在期限內發兵，才能收到預期之效果。「反間」必須耗費較長時日，才有成功的可能，不過雖然其較不易成功，但一旦成功後，所帶來的價值則遠勝於「錄用」與「搜索」。至於透過「修行」的管道來招募人才，則是四者之中最不易執行的方式，因爲您只能控制您的武將是否要去修行，但卻無法掌握他們在旅途中會遭遇的事情，也就是說它算是一種隨機事件，可能在您派出的五個武將就有二個會遇到這檔事，也可能在您派出的十個武將裏沒有任何一個人碰到此事件；所以筆者建議各位玩家不要太奢望您的武將在修行結束後，會爲您帶回另一名良將，畢竟這是可遇不可求的，最好還是多利用正規的「錄用」與「搜索」比較實在。

不論是上述四種方法的那種，影響其結果最重要的因素，是您與武將間在個性上是否投緣，再者是武將本身的忠義度（隱藏屬性），最後才是您派出的官員的能力。關於武將間的個性類型，在此不贅述，如果想要了解的玩家，就請您參考「三國演義」小說，保證可以獲得令您滿意的答案。

管理內政

這一代的國內經營，不同於以往有許多分開的名目，如：治水、開發、商業等，取而代之的，是以「內政」一言以蔽之，只要玩家選擇執行「內政」的指令，電腦就會自動根據郡縣內所有內政官的能力總合，幫您算出各方面的成果。至於那些能力會影響那些成果，請參照（表Ⅰ）。

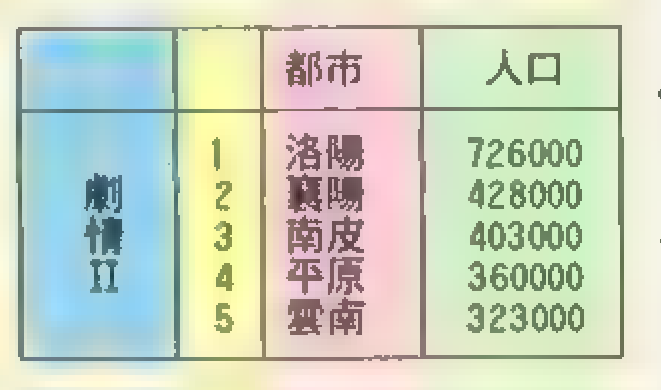




每次執行內政的城市，每回合必須花費100元，而擔任內政官的能力值合計愈高，則效果愈好（兩城市的內政官能力合計值相同時，人數較多的一方效果較好）。基於上述的兩個論點得到的結論，便是玩家如果想要獲得高額的稅收與滿倉的兵糧，最重要的當然是先任用優秀的人才作內政官；再者就是採重點開發的手段，選擇人口衆多的大都市，集中火力，不但可以省錢，更可達到事半功倍的效果。爲方便各位玩家，故特附上七個劇情中的前五大都市，以咨參考（圖Ⅱ）。一般來說，開發度愈低的城鎮，愈容易開發，所以如果同時有



		都市	人口
劇情Ⅰ	1	洛陽	728200
	2	襄陽	432600
	3	南皮	407800
	4	平原	362500
	5	雲南	320300



		都市	人口
劇情Ⅱ	1	洛陽	726000
	2	襄陽	428000
	3	南皮	403000
	4	平原	360000
	5	雲南	323000

		都市	人口
劇情Ⅰ	1	長安	470000
	2	襄陽	441000
	3	南皮	422000
	4	洛陽	361000
	5	平原	355000

		都市	人口
劇情Ⅳ	1	襄陽	480000
	2	長安	477000
	3	南皮	416000
	4	洛陽	404000
	5	許昌	352000

		都市	人口
劇情Ⅴ	1	襄陽	510000
	2	長安	479000
	3	洛陽	467000
	3	許昌	467000
	5	南皮	429000

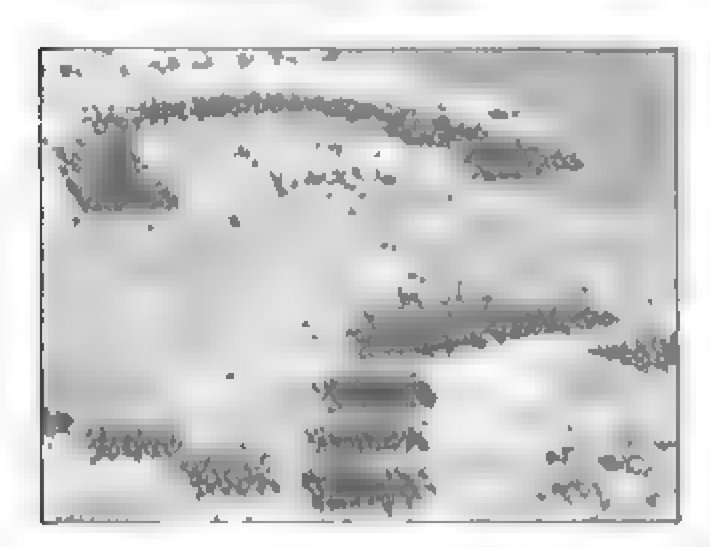
		都市	人口
劇情Ⅵ	1	許昌	555000
	2	洛陽	545000
	3	襄陽	486000
	3	長安	486000
	5	南皮	444000

		都市	人口
劇情Ⅶ	1	洛陽	778000
	2	許昌	616000
	3	襄陽	515000
	4	長安	501000
	5	南皮	487000

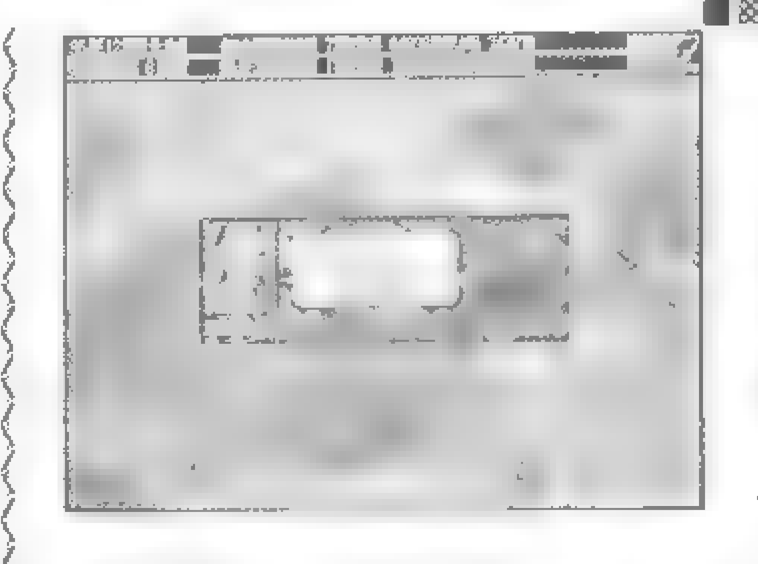


數塊土地而令你難以抉擇時，先選擇處女地將是明智之舉。

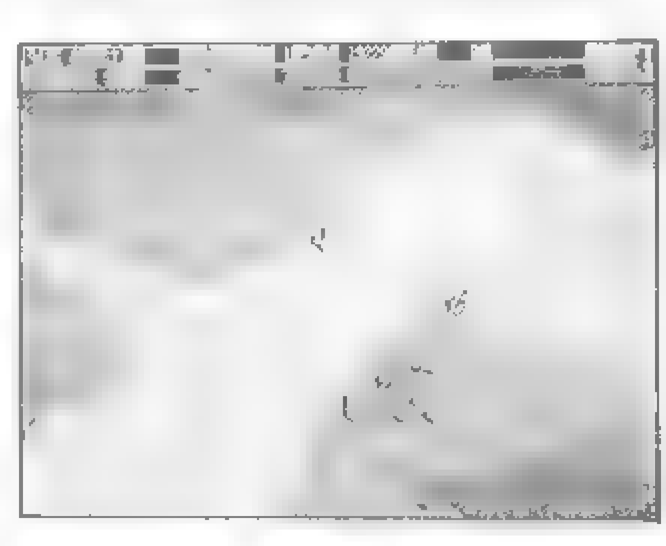
除了官員的能力會左右內政的成效外，人民工作的勤奮度亦是關鍵之一。如果人民的忠誠度未滿 60 ，則轄內的人民做起事來就會因循苟且、得過且過，以致內政的效果將會減半；相對地，假設民忠度愈高，人民做起事來就愈發努力、有幹勁，使得工作效率驟增三倍（不過以上的事件都是隨機出現，也許有毅力的您不妨多試幾次）。



國家如果想達到經濟不虞匱乏，在開源之外還勢必得節流，否則光支付那些冗員成天的開銷，早晚會坐吃山空，所以您一定要好好利用三國志V所提供的特殊指令中的「埋伏」與「修行」。「埋伏」就是將自已旗下的官員丟給別人養，不但可省一筆開支，且在戰場上時，還可授命其反叛；而「修行」則算是三國志V的一個新特色，也是筆者非常



喜歡用的指令，武將在修行的途中會遇到許多稀奇古怪的事情，

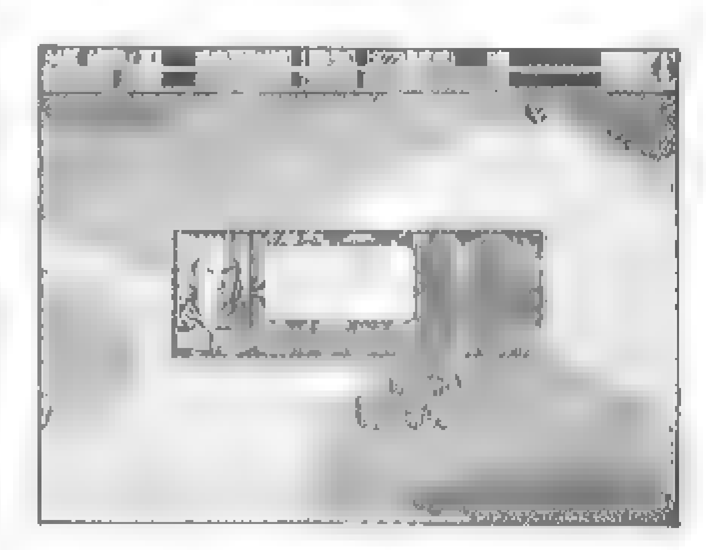


如最常見的「討伐山賊」，還有「學到新陣形」和「民衆贈與寶物」、「和在野武將比試」…等，可說是十分有趣。「修行」期間如果能敉平盜賊，則勇名、經驗值都能大幅提高，進而帶兵的數量也能大量增加，因此對那些武功高強卻沒沒無名，如：趙雲、馬超…等將領，是一個迅速晉升大將軍的捷徑。可是「修行」一去就是一年，所以在您送出武力高、能力強的武將前，必須謹慎考慮，在這段期間能否自保，

以免給敵國有可乘之機。

論對外邦交

在歷史戰略遊戲中，總是少不了外交這段戲碼，從三國志Ⅰ、Ⅱ與Ⅳ代，大體上來說這個指令都沒多大的變化，但是記得在三國志Ⅲ中，其好用的程度，簡直出人意表，只要和你同盟的國家，你都可以予取予求，把它當做債務人盡情地壓榨。雖然這種一本萬利（甚致是無本生意）的交易，讓玩家嚐盡了遍地是黃金的甜頭，但因其不合理至極，故終於在諸多玩家大聲伐韃下，於新一代的三國志做了大幅度的修正。不過，除了三國志Ⅲ外，筆者在其它各代若非扮演超劣國（沒兵沒錢不說，還四面環伺強敵）外，吾人是不屑使用那種爾虞我詐、各懷鬼胎的技倆。哈！其

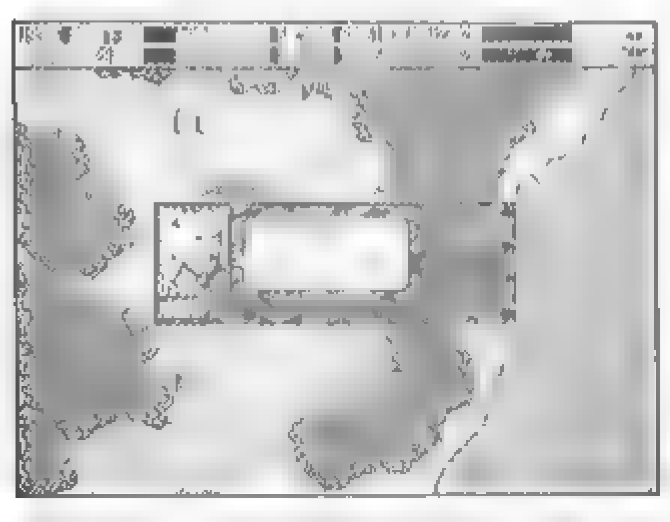


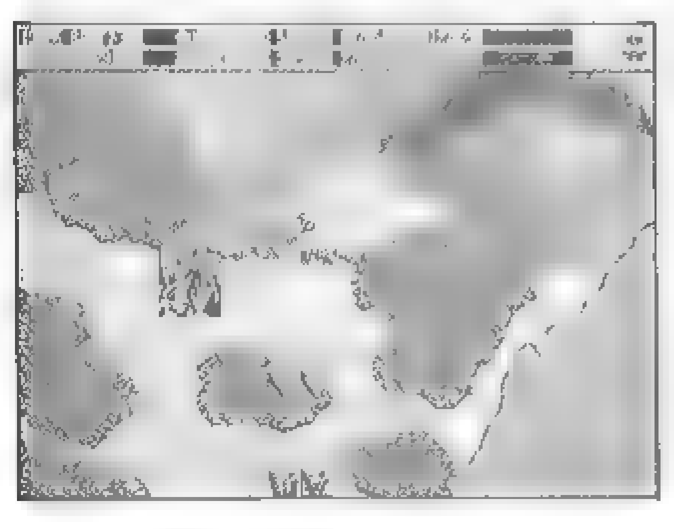
實並非是筆者特別正氣凜然、剛毅正直，說穿了，只是筆者覺得如果非岌岌可危，隨時有亡國之憂的國家，進行外交的利益並不大。所謂靠人不如靠己，將那些準備用來維繫友誼的貢品拿來壯大軍容、繁榮經貿、修堤設道，也許比較實際些；至於大國更是不須來操這個心，和別人同盟只會讓你縛手縛腳，而可能得到的貢品對你也如同九牛一毛。故筆者在以往的三國志多是採獨來獨往，自立更生的策略。但很不幸的，筆者自以為高招的策略，卻在三國志V踢到鐵板了，在此代中，不管身為雄霸一方的強國或

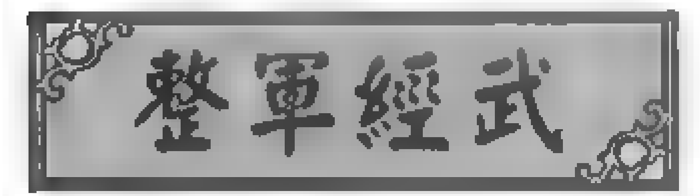
☆ 表III ☆

[illegible]	[illegible]	[illegible]	效果
戰車	6個月	4500	能將「[illegible]」陣形的防[illegible]、弓箭防禦力提高3
鎧甲	12 個月	9000	能將「長蛇」陣形的防禦力提高、弓箭防禦力增加9
連弩	18 個月	13500	能將「鉤形」陣形的弓箭攻擊力增加7、射程距離加長
強騎兵	24 個月	18000	能將「錐行」陣形的防禦力提高、攻擊力增加7
船艦	30 個月	22500	能將「水陣」的防禦力提高4、攻擊力增加3、弓箭防禦力提高4
投石車	36 個月	27000	能將「方圓」陣形的弓攻擊力增加14

淒淒慘慘的弱國，最好都不要忘了外交指令，因爲只有和別人同盟的您，才有機會開發威力驚人的新式武器，而它的法則是開發愈早，用得愈久（活得愈老，領得愈多？）。換言之，您最好在遊戲一開始（金錢許可下）就先鎖定附近的彈丸之國，與其一同進行研發武器的計劃。之所以要選擇鄰近的弱國爲對象，有二個原因，一者爲：其不易成爲日後爭霸的對手，可避免激烈的兵戎相見，再者爲：因其位於勢力範圍內，一有增強跡象，可立即進行削弱打壓，而不致有養虎爲患之慮。在三國志V中一旦同盟後，未到約定的期限時，是不能進行毀約侵略的，所以同盟期限也不需太長，只要足夠武器開發時間即可，以免看到一些已無利用價值的小國在那「定．ㄉㄟ」（台語）

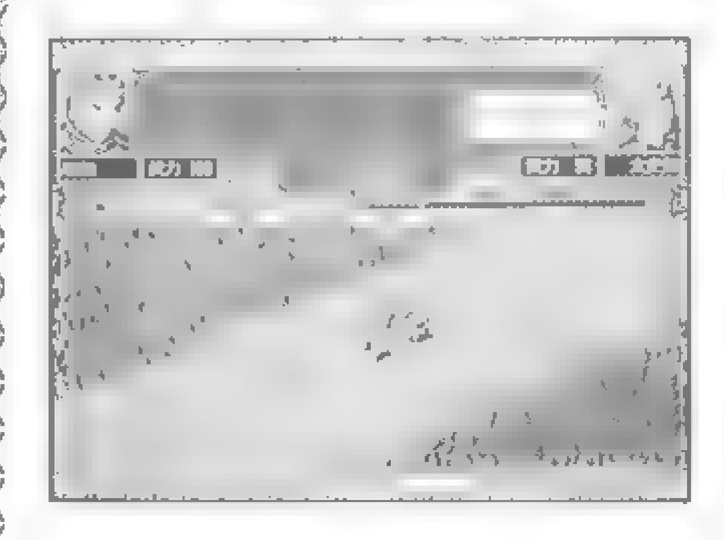






整軍經武

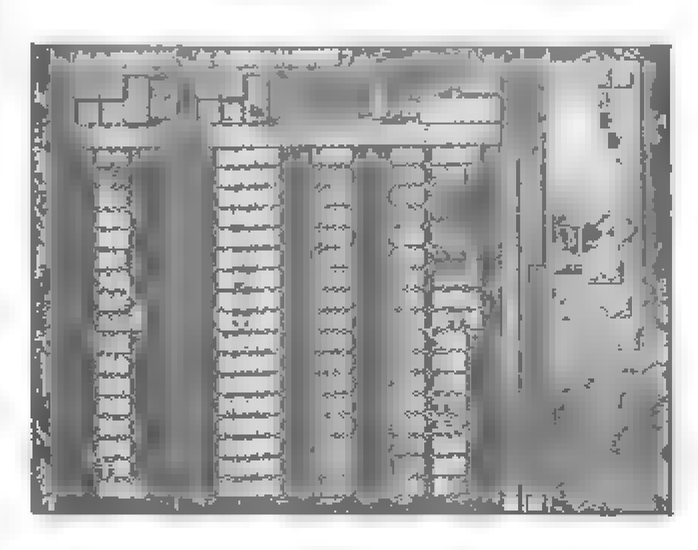
孫子兵法有云：「上兵伐謀、其次伐交、其次伐兵」。雖然最高級的戰爭藝術是不戰而屈人之兵，但俗語說得好「槍桿子出政權」「有武力才有國力」，故厚植一師訓練有術的軍隊，是保衛疆土的不二法門。這一代中招募士兵的方法有兩種，一者爲「徵兵」（筆者姑且稱之爲強迫中獎法）另一者爲「募兵」（願者上鉤法），經由筆者的註解後，各位玩家應該很容易了解這二種的區別。「徵兵」而來的兵數目約爲「募兵」的2．5倍，但士氣會低很多，且又會影響您德振四方的名聲，所以在兵力不吃緊之時，最好多花些小錢用「募兵」的方式來蓄積兵力。在「徵兵」與「募兵」之外，還有二種情形可使兵力增加：①爲巡察時義勇兵的加入；②戰爭時反叛或投降敵將所帶來的兵。



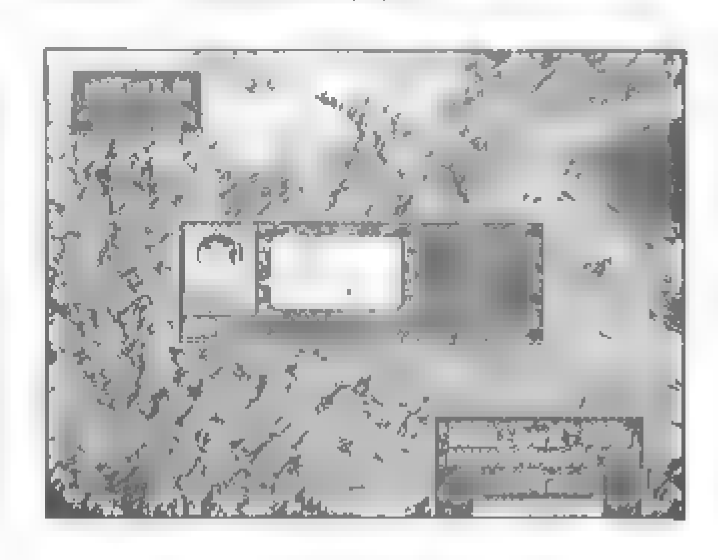
招募士兵只是第一步，如果要成爲作戰的軍隊，還需要長期的訓練。通常武力愈高的將領訓練的效果就愈佳，但是一個人的能力有限，一次帶的兵太多，就無法注意到全面，就以最好的訓練法則，即是先將領土內的將領按照武力高低排序，再從第一名將領起每名官兵帶 9000-10000 的兵，最後挑選出武力高的武將做爲總教頭，便能獲得最高效率的練兵效果。

養兵千日，用在一時

在決定攻城掠地前，最好先對目標國耍一些計謀，讓城中人心惶惶，將領不忠於主，甚至收買可能投誠的官員讓其在戰場上反叛，以減少我方的傷亡。在選擇部隊出征上有幾點技巧：①不要都只派出一武力高的猛將，因爲遊戲中規定一次只能派出十支軍團作戰（如有聯軍不在此限），所以如果都是一些只有蠻力而無腦力的人，可能會導致頻頻中計而告落敗。②在幻術、仙術與妖術能力者優先派出。③也許有的武將智力或武力很高，但因爲涉世未深，所以會的能力與陣形都不多，故先看看他的能力與會的陣形再做決定較好。④選擇一、二位有改變陣形能力的武將。



待玩家選定了出戰的部隊後，電腦會讓您選擇武將們的佈陣，原則上是都先選機動力高的陣形，以達到兵貴神速（請根據攻略地的地形），再配合隊伍中有一、二位會改變陣形能力的將領，就是很完美的組合啦！



遊戲裏攻略的勝利條件是①打倒敵方君主，故我們作戰時就是以擒賊先擒王爲方針。②佔領所有城池，故正如筆者之前所言，要先排列出最佳機動力的陣形。防守的勝利條件是①打倒敵方君主②固守其中一座城池 30 日。不過所謂來者不善，善者不來，要輕易達到上述的條件談何容易，所以玩家可以先釜底抽薪，奪取敵方的兵糧，此招雖然不能

馬上獲得勝利，但可以使敵方軍馬士氣陡落、自行潰敗。



當軍隊之間相互對峙時，除了以士兵一較長短外，還有一種是將領間的單挑。通常在對方總兵力不如你的情況，其旗下的武將比較會答應挑戰（但也要看武將本身的性格），還有當兩位將領間的武力相差 12 以上，則較弱的一方通常都不會應戰（但此種情況可以用體力之差來改善，也就是讓您的武將耗去一些體力，使對方以為有機可乘即可。戰場上耗體力的方式是讓武將運用計謀）。其實根據筆者的經驗，如果武力差太多時，體力根本不重要，所以盡量用這招，讓敵方掉入您的甜蜜的陷阱吧！

寶物大解剖

表IV 書籍&地圖篇

寶物名稱	功效
孫子兵法	智力 +(102- 智力)/3 增加 反計、沈著、水神等特殊能力
兵法二十四篇	智力 +(104- 智力)/4
六韜	智力 +(103- 智力)/4
春秋左氏傳	政治力 +(103- 政治力)/4
[redacted]	智力 +(104- 智力)/5 增加 沈著能力
史記	政治力 +(102- 政治力)/3
遁甲天書	智力 +(103- 智力)/4 增加 幻術能力
太平要術之書	智力 +(103- 智力)/4 增加 妖術能力
太平清領道	疾病康復 仙術
青囊書	疾病康復 治療
西蜀地形圖	政治力 +(104- 政治力)/5 強行、速攻（成都、潼關、永安、江州）
平蠻指掌圖	政治力 +(104- 政治力) 強行速攻（雲南、建寧）

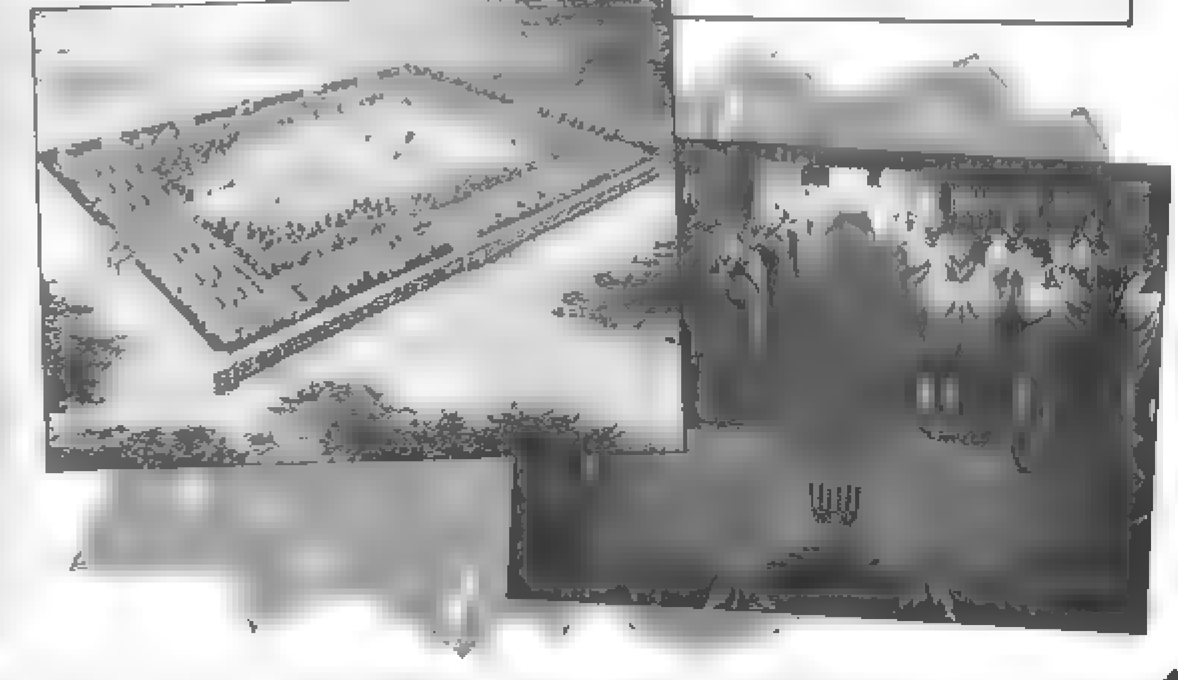
表V 武器&名駒篇

名稱	威力
七星劍	武力 +7 單挑時可先發制人
倚天劍	武力 +12 單挑時可先發制人
青釭劍	武力 +11 單挑時可先發制人
方天畫戟	武力 +10
青龍偃月刀	武力 +9
丈八蛇矛	武力 +9
鐵脊蛇矛	武力 +9
雙股劍	武力 +8
古錠刀	武力 +8
三尖兩刃刀	武力 +7
雙鐵戟	武力 +7
大斧	武力 +6
鐵鞭	武力 +6
鐵蒺藜骨朵	武力 +5
流星鎚	武力 +5
赤兔馬	撤退成功率提高 10% 速攻、強行、騎射
的盧	撤退成功率提高 10% 速攻、強行
爪黃飛電	撤退成功率提高 10% 速攻
絕影	撤退成功率提高 10% 強行
玉璽	魅力成為 100 名聲 +100

註

(1)以上IV、V的表格是在玩家將寶物設定為史實的前提下才可成立

(2)相信各位玩家在進入遊戲後，應該有看到位於君主大頭照下有一個宮宰縮影圖，在最上方的是君主，於一旁的是參謀（如果您沒有參謀則不會出現），再下一層的是六種官員的代表。當您想知道何種政令官的成員及相關資料時，您只要在那代表人物上點一下，所要的資訊即立刻顯現；而想了解本年度的目標呢，只需在君主頭上敲一下遂可。至於參謀，則可透過按他一下，便可知曉更多關於遊戲的事（類似 windows 中的小秘技）





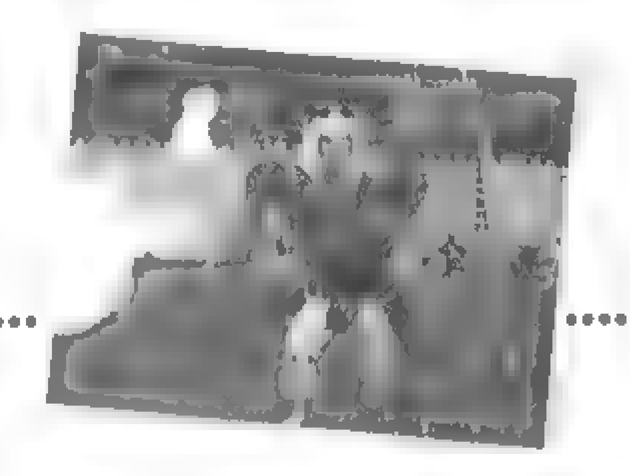
三國演義

戰略戰術篇

作者／L.C.J

前言：附錄的各項資料，是由《三國演義二》的製作小組所提供，在此表達筆者的謝意。由於原始的資料相當地精簡，為了讓讀者更容易瞭解，所以筆者作了部份的修改與說明。

在進入本文之前，有一件事希望各位玩家慎重考慮，那就是：是否要安裝『更新版』？使用更新版的好處，在於 Bug 比較少，但是由於攻城武器的威力削弱了，所以戰鬥的節奏就變得相當地緩慢，要完成遊戲的時間也較長。至於『第一版』的 Bug 雖然比較多，但是善用下文中所介紹的『坦克車與砲塔』戰術，可以在一兩個禮拜內就將遊戲完成。不過不論您的選擇為何，以下的心得部份都是可以適用的。



壹 戰略篇

[illegible]

金錢與米糧，可以說是玩家國力興衰的一個指標。缺乏這兩者，想要建立一支龐大的武力來征戰四方，是不太可能的事。影響這兩者的主要因素，除了農業值與商業值外，還有一個要項就是人口數。

想要提高米糧的數目，除了致力於提高農業值外，還有一個辦法，就是派人進行『屯田』。不過根據筆者的觀察，屯田的效果十分地不理想，所能增加的糧食數目並不多，而且對農業值也沒有絲毫幫助，遠遠不如派人去進行開墾的工作。通常從每年的一月開始，每個月都進行開墾的話，到了七月的時候，糧食的產量可以比屯田多出好幾成以上。不過開墾唯一的缺點，就是必須投入大量的金錢，而且如果進行這項工作的人政治值愈低，所需要的經費也就愈高。如果開墾進行得順利，那麼即使人口很少的郡，一樣可以生產非常大量的糧食。

在稅金的收入方面，雖然透過提高商業值這種『後天的努力』，的確可以增加不少稅金，但是影響稅金收入最鉅的，還是人口數這個先天條件。根據筆者的觀察，如果兩個郡的商業值一樣高，但是甲郡的人口數為乙郡的十倍，那麼甲郡的稅金收入將可達到乙郡的十倍左右；所以如果您所在的郡人口數非常少（譬如

只有五萬人以下），那麼即使您冉如何努力地從事商業發展，所獲得的效果仍是相當有限，遠不如找一個人口多的郡，稅金還會比較多呢！一句名言說：『金錢不是萬能，但是沒有錢卻是萬萬不能。』雖然要統一天下必須依靠強大的武力，但是如果缺乏足夠的後勤補給，部隊是難以進行長期戰鬥的；畢竟補充兵員、建造攻城器具、購買武器等等，都需要大量的金錢作爲後援，如果稅金收入的量太少，要壯大國力就必須花比較長的時間了。

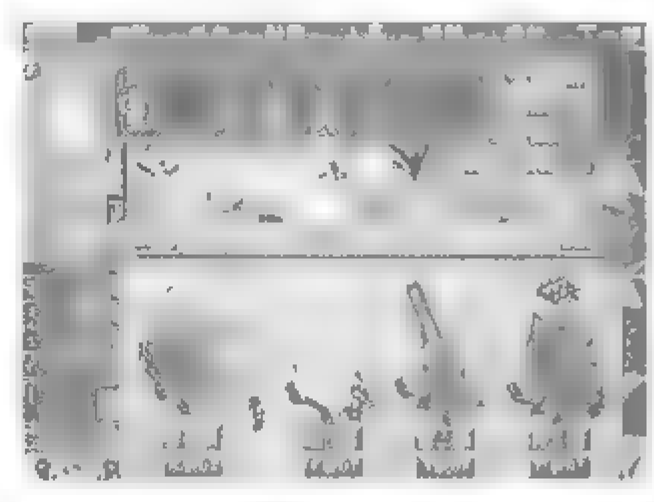
所以，可以訂出一個戰略上的最高指導原則－『以人口多的郡爲優先攻佔的目標』。根據這個原則，不管您選用的是歷史人物或新君主，只要一開始的人口數太少，就要毫不猶豫地向人口多的大郡移動，如果旁邊都佈滿了敵國的話，那麼就只好積極備戰，把臨近的大郡搶下來了。

在筆者的眼中，人口在十萬人以上的郡，都可以稱得上是大郡了，符合這個條件的，人口在十萬人以上的有會稽、平原、建業、長沙、長安、襄陽、弘農、南海，人口在二十萬以上的有鄴、南皮，人口在三十萬以上的有成都與洛陽；掌握幾個這種大郡的話，玩家就有足夠的資本可以一直對外作戰了。

2 買賣暴利法

接下來要跟大家談的，還是錢的問題。不過這可是一個能讓您快速致富的辦法，千萬可要聽清楚了喔！

由於遊戲中加入了『物價』這項參數，所以只要懂得『賤買貴賣』這種簡單的道理，您就可以大賺一筆了。或許有人會問：『郡裡的物價雖然常常會波動，但是也沒有大到能讓人大撈一票的地步啊？』別急！筆者又不是說買賣只能在同一個郡裡面進行，您也可以從物價低的郡運米糧到物價高的郡來賣呀！物價通常是受到天災人禍的影響而上升；當郡內的商業值上升到一個程度後，物價就會因爲經濟繁榮而下跌。不過影響物價最鉅的，莫過於戰爭了。如果您仔細地觀察一下剛攻下的郡，可以發現物價通常都會上升到300點（也就是百分之三百）以上，有些郡甚至會高到600點以上呢！這時候，您就可以從物價在100點以下的郡大量購買米糧，然後運到這些物價高的郡賣出；接下來，再把黃金送回物價低的郡買米，準備進行下一次的買賣。透過這個方法，很快就可以籌措到大筆的經費了；如果您有做好所有領上的土地開發，那麼從豐收的領地運米去賣，是成本較低，且較安全的作法。



物價這項指數不僅反映在買賣米糧上而已，只要是從事買賣的行爲，價格都會受到物價的影響；所以千萬不要在物價高的地方購買武器或馬匹，否則您就虧大了！其實關於各兵種所需的武器，自己製造絕對是比較划算的，不過要多花一點時間就是了。至於馬匹的話，如果眞的需要，倒是可以在物價低的郡買了以後，再派人用移動的方式帶過來；要是您的錢很多，直接買也是可以的。不過說實話，在較早期的版本中，騎兵除了速度快一點外，攻擊力倒是沒比步兵高多少，不如把買馬匹的錢拿來打造弩箭，還比較實在一點。

雖然在比較新的更新版中，物價很快就會回穩了，但是在戰爭剛結束的一兩個月內，這個方法還是相當有效的。如果擔心不能掌握到這個發大財的商機，那麼筆者建議您在發動戰爭時，就攜帶非常大量的米糧，戰爭結束後就可以立刻變賣了。

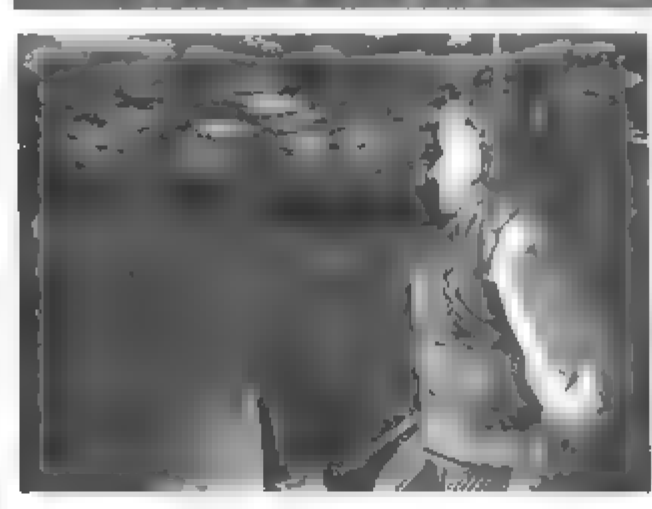
3 利用AI的弱點

或許有玩家會覺得很奇怪，爲什麼電腦都不會主動發兵攻擊我們呢？這是因爲 AI 在設計時，是讓電腦在沒有十足的把握（大約兵力要達到玩家的兩倍）前，絕對不會發動戰爭的，所以如果玩家郡內的兵力在五萬以上，電腦就幾乎不可能對您發動戰爭了。由於電腦的備戰時間相當地長，所以玩家可以放心做自己想作的事，不用擔心電腦會突然攻過來。利用這個特點，玩家可以針對某些特定的敵人展開攻擊，而不必擔心遭到其他對手的圍攻；如果您夠大膽的話，其實可以在某些緊臨敵人的郡只留下少量的兵力，然後把軍力集中到要發動戰爭的郡，以最大的力量來發動攻擊。由於電腦總是小心翼翼地備戰，所以它們很可能不會攻擊您那些防禦薄弱的郡。不過也正因爲這樣，所以當您發動戰爭的時候，將會發現敵人的城池異



常堅固，形成攻擊上的障礙。為了避免這種情況，玩家可以事先以『破壞城牆』的計謀來降低敵人的城禦值，使往後的戰鬥進行起來更順手。

4 新君主的生存之道



相信有許多玩家都蠻喜歡用新君主來進行遊戲的。不過由於新君主勢單力薄，而且所能選擇的地理位置通常不會太好，所以發展起來需要一段較長的時間。在選擇新君主時，玩家最好再創造仁德値較高的文官與軍師來輔佐，否則進行內政的開發將會非常費力。

在選擇地點的時候，筆者建議選擇附近空郡多的地方，然後在將郡內的黃金與米糧都搜括一空後，接著向人口較多的空郡移動，您就可以擁有一大筆資金，要應付敵人就不成問題了。

5 掠奪為富國之本

其實筆者是不太願意介紹這一招的，因為照這種玩法，玩家好像是在扮演『黃巾賊』，而不是在玩『三國遊戲』；不過如果您已經厭倦『做內政』，或者想要快速致富，那麼這一招是最有用的了。

由於遊戲中的州郡人口下限為一萬五千人，到了這個數字以後，人口就不會再減少了。針對這一點，玩家可以派一些較差的武將，到人口較少（或是不重要）的郡進行每個月一次的『例行性掠奪』。只要有幾個郡同時在執行掠奪的『任務』，一年下來，玩家就有相當可觀的財富了；接下來不論要招募士兵，或是建造攻城武器，都不是甚麼大問題了。

雖然被掠奪過的郡統治度會降低，但是每次所降低的幅度都不會太大，玩家只要記得偶爾賞賜一點米糧就可以了。如果到了後期，版圖已經夠大，而且不需要再進行掠奪了，那麼只需要花相當少的代價，就可以獲得長治久安了。

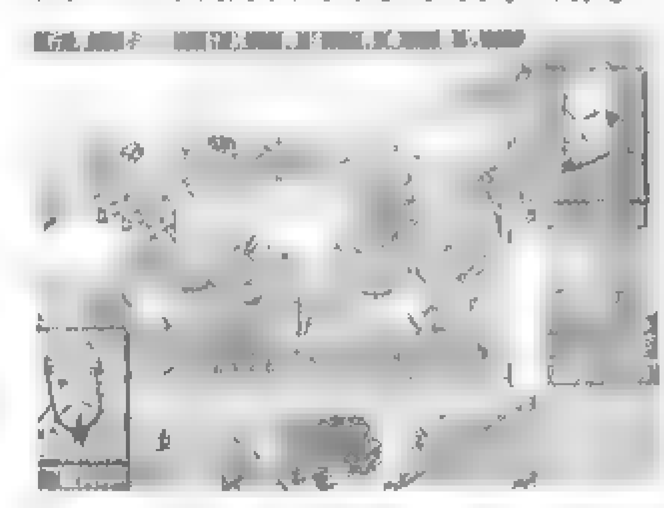
貳　戰術篇

1 坦克車與砲塔

在第一版中的攻城武器，可以套一句 RXZ 的話：『簡直就是無敵鐵金剛嘛！』因為這些攻城武器不但殺傷力驚人（一次可消滅一萬人），而且防禦力也是超強的，每一次被攻擊，都只有損耗個百分之幾；在這種情況下，敵人在還沒有將攻城兵器摧毀前，往往就已經兵員耗盡了，所以用攻城武器來和敵人交戰，才是上上之策。

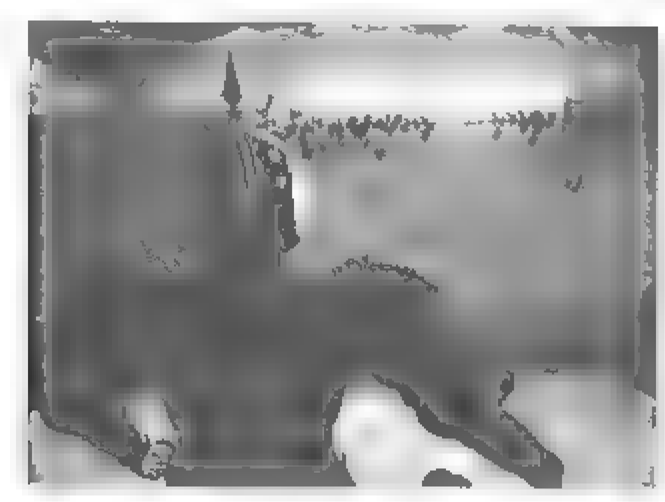
在所有的攻城武器中，筆者最喜歡用的莫過於井闌與投石車。井闌最大的好處，除了射程超遠外，還有就是它可以對任何方向進行攻擊，可以稱得上是『全方位』的作戰利器（有人戲稱為砲塔）；不過它的缺點就是不能攻擊城門，而且每次的射擊都得花上一筆費用。投石器在攻擊敵人上，就比井闌還要遜色不少，因為它只能對正前方的敵人進行拋投，對於左右與後方的敵人就束手無策了；不過它最大的好處，就是可以幫助玩家從遠距攻破城門（所以又有人稱之為坦克車）。至於其他的攻城兵器，都不能對敵人的部隊進行主動攻擊，所以筆者並不推薦各位使用。在第一版中，玩家只要建造兩三台的『坦克車』，就可以順利攻破城門了；如果能夠再搭配幾台砲塔，一下子就能將敵人的十萬大軍消滅了。

雖然攻城武器的超強殺傷力在更新版已經修正了，但是拿它們來對付敵人的部隊，仍然可以得到不錯的效果。如果玩家在出征前，能夠攜帶兩三台的投石車，與六台的井闌，那麼在與敵人戰鬥的時候，就可以佔有數量上的優勢。為了能在三十天時間限制內完成遊戲，玩家一定要以最快的速度將城外的守軍肅清，然後用三台投石車同時攻擊城門。





要打一場漂亮的勝仗的大前提，就是要有錢—因為這樣才能製造大量的井闌與投石車。如果沒有攻城兵器的話，只派人硬撞城門，無異是以卵擊石，幾乎收不到效果的；所以沒有製造投石車與井闌之前，還是打消攻擊敵人的念頭吧！

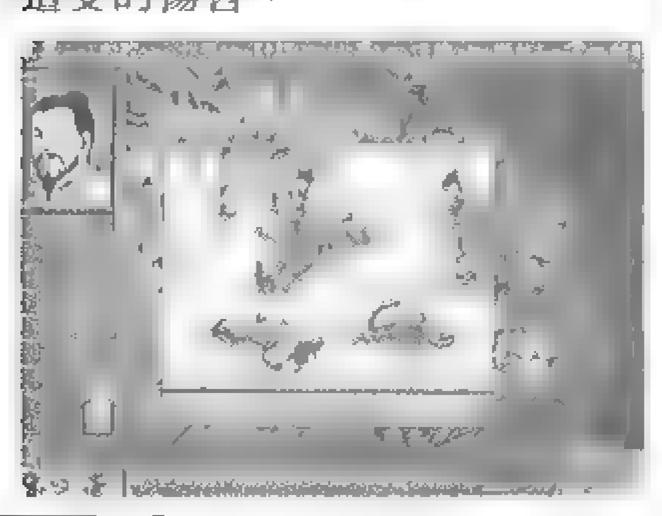


在準備好攻城兵器，開赴戰場之後，筆者建議您將攻城兵器放在第一排，接著就派它們去肅清城外的守軍。雖然它們可能會受到損害，但是只要花點錢就可以修復了，所以還是蠻經濟實惠的。

由於敵人的守城兵器與我方的攻城兵器一樣地強悍，所以玩家千萬不要動它們的腦筋；只要能將城門攻破，這些守城兵器就會自動撤退，所以對我軍不會有太大的影響的。玩家所需要做的事只有兩件，就是先用攻城兵器將城外敵軍消滅，然後再用數架投石器將城門打破。接下來的敵人守軍只有一個部隊而已，要將他消滅就易如反掌了。

除了攻城武器外，筆者建議爲所有的部隊都購置弓箭或連弩，藉由這些武器長程攻擊的特性，可以大幅降低我軍的死傷。

在最新的更新版中，強化了陣形與武將武力的影響，不過筆者觀察的結果發現，在這個更新版中，先攻擊的一方死傷非常地小，受到攻擊的一方死傷卻會非常地慘重。所以，筆者建議使用最新更新版的玩家，無論如何一定要採取主動攻擊，這樣才能給敵人最大的打擊，並降低我方所遭受的傷害。



參　附錄部份

附錄1 武將、州郡資料之隱藏屬性

A【武將資料】

❀「登　場」

該武將登場的時間與地點。

❀「壽　命」

該武將預定的壽命週期。當過了此時間後武將去世的機會會增高。

❀「血　統」

如果某武將是在另一武將的血統下，到了登場時間，將會自動在血統武將所在地登場。

❀「義　理」　0-100

武將本身是否重視道義，不會變動。影響到容易被挖角與否，如關羽此值高，呂布此值低。

❀「野　心」　0-100

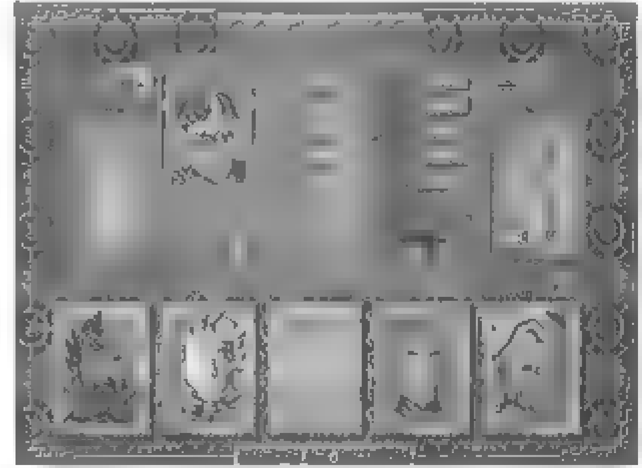
野心高的武將容易謀反自己獨立成新君主。

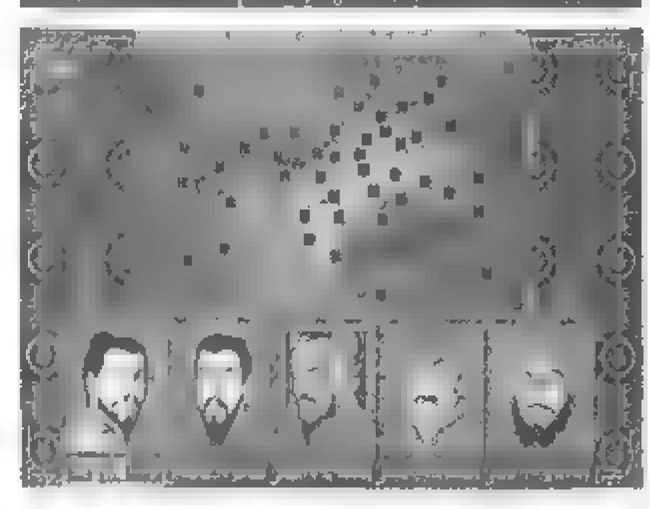
❀「冷　靜」　0-100

冷靜的武將不容易受到敵人的挑撥、激將。

❀「勇　猛」　0-100

勇猛的武將容易接受敵將的單挑要求（但不表示此人一定武功高強…）





B【郡縣資料】

❀「洪水發生率」　0-100%

依郡縣的不同有不同的洪水發生機率。

❀「兵　質」　0-100%

不同地方的新徵召士兵起始的訓練度不同。

附錄2 自創武將

※表中的d爲"到"的意思，"1d3"爲"1到3"的意思

【創造武將】

（A）選擇武將的類型

類型分爲(1)武將型(2)猛將型(3)智將型(4)文官型(5)軍師型

（B）武將的屬性表

	武將型	猛將型	智將型	文官型	軍師型
體力	70+1D30	80+1D20	60+1D30	40+1D30	50+1D30
武力	70+1D30	80+1D20	70+1D30	30+1D30	30+1D30
統御	70+1D30	60+1D30	80+1D20	30+1D30	70+1D30
兵法	50+1D30	30+1D30	80+1D20	50+1D30	80+1D20
智力	40+1D30	30+1D30	70+1D30	80+1D20	80+1D20
政治	40+1D30	30+1D30	70+1D30	80+1D20	70+1D30
外交	30+1D30	30+1D30	50+1D30	80+1D20	60+1D30
人德	40+1D60	同　左	同　左	同　左	同　左
忠誠度	70+1D30	同　左	同　左	同　左	同　左
士兵數	1D30 × 100（最多 3000 人）				
訓練度	50+1D20	同　左	同　左	同　左	同　左
武裝度	1D20	同　左	同　左	同　左	同　左
士氣	60+1D30	同　左	同　左	同　左	同　左

以下的隱藏屬性是依武將的類型所決定的。

	武將型	猛將型	智將型	文官型	軍師型
等級	1	1	1	1	1
疲勞度	0	0	0	0	0
經驗值	0	0	0	0	0
義理	60	60	60	60	60
野心	20	20	40	0	0
冷靜	60	40	80	80	100
勇猛	80	100	60	0	0
移動力	M	F	M	S	M

自創名武將的壽命以『登場年份+40年』計算出來。

附錄3

氣候表

【氣候簡介】

晴	一般天氣。
風	火攻效果大。
雨	無法火攻；水攻效果大、移動力變小。
雪	移動力變小。

【氣候效果】

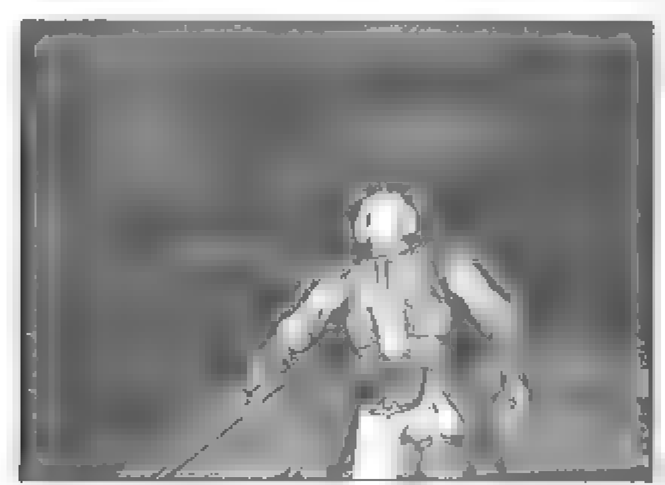
	移動妨害	火攻效果	士氣減少
晴	0%	-	-
風	0%	+1格	-
雨	25%	滅火	-1%
霧	0%	-	-
雪	50%	滅火	-1%

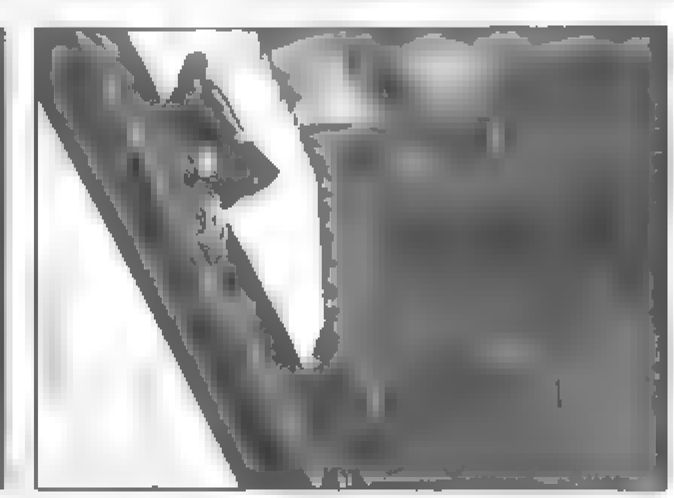
【不同月份氣候發生機率】

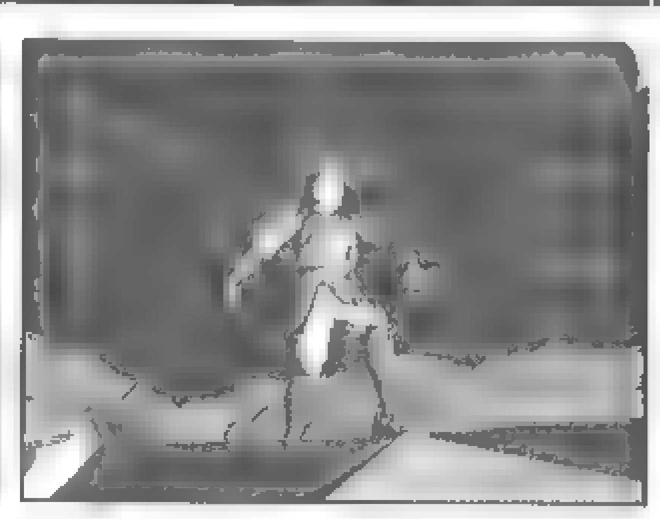
溫帶季風氣候區東北型	襄平(1)
溫帶季風氣候區華北型	北平(2) 南皮(5) 平原(6) 鄴(7) 北海(8) 濮陽(9) 陳留(10) 洛陽(11) 弘農(12) 長安(13) 下邳(17) 徐州(18) 許昌(19) 譙(20) 汝南(21) 宛(22) 漢中(38)
溫帶草原氣候區	代(3) 晉陽(4) 安定(14) 天水(15)
溫帶沙漠氣候區	西涼(16)
副熱帶季風氣候區華中型	新野（23）襄陽（24）上庸（25）江夏（26）江陵（27）武陵（28）長沙（29）桂陽（30）零陵（31）壽春（32）建業（33）吳（34）會稽（35）廬江（36）柴桑（37）永安（42）
副熱帶高原氣候區	下弁（39）梓潼（40）成都（41）江州（43）建寧（44）雲南（45）
副熱帶季風氣候區華南型	南海（46）夷州（47）

	東北型					華北型					草原氣候					沙漠氣候		
	晴	風	雨	霧	雪	晴	風	雨	霧	雪	晴	風	雨	霧	雪	■	風	雨
一月	47%	10%	10%	8%	25%	54%	10%	10%	6%	20%	65%	10%	10%	5%	10%	87%	10%	3%
二月	50%	10%	10%	8%	22%	59%	10%	10%	6%	15%	70%	10%	10%	5%	5%	87%	10%	3%
三月	55%	10%	10%	6%	19%	64%	10%	10%	6%	10%	70%	10%	10%	5%	5%	87%	10%	3%
四月	64%	10%	10%	6%	10%	69%	10%	10%	6%	5%	75%	10%	10%	5%	0%	87%	10%	3%
五月	66%	15%	10%	4%	5%	71%	15%	10%	4%	0%	75%	10%	10%	5%	0%	87%	10%	3%
六月	63%	15%	18%	4%	0%	63%	15%	18%	4%	0%	75%	10%	10%	5%	0%	87%	10%	3%
七月	61%	15%	20%	4%	0%	61%	15%	20%	4%	0%	75%	10%	10%	5%	0%	87%	10%	3%
八月	58%	15%	18%	4%	5%	63%	15%	18%	4%	0%	75%	10%	10%	5%	0%	87%	10%	3%
九月	59%	15%	10%	6%	10%	76%	15%	5%	4%	0%	75%	10%	10%	5%	0%	87%	10%	3%
十月	50%	15%	10%	6%	19%	71%	15%	5%	4%	5%	70%	10%	10%	5%	5%	87%	10%	3%
十一月	50%	10%	10%	8%	22%	64%	10%	10%	6%	10%	70%	10%	10%	5%	5%	87%	10%	3%
十二月	47%	10%	10%	8%	25%	59%	10%	10%	6%	15%	65%	10%	10%	5%	10%	87%	10%	3%

	華中型					高原氣候					華南型					沙漠氣候	
	晴	風	雨	霧	雪	晴	風	雨	霧	雪	晴	風	雨	霧	雪	霧	雪
一月	69%	10%	12%	6%	3%	74%	10%	12%	4%	0%	62%	15%	15%	8%	0%	0%	0%
二月	70%	10%	12%	6%	2%	74%	10%	12%	4%	0%	62%	15%	15%	8%	0%	0%	0%
三月	69%	10%	15%	6%	0%	71%	10%	15%	4%	0%	59%	15%	18%	8%	0%	0%	0%
四月	62%	10%	19%	4%	0%	67%	10%	19%	4%	0%	58%	15%	21%	6%	0%	0%	0%
五月	59%	15%	22%	4%	0%	60%	10%	22%	8%	0%	55%	15%	24%	6%	0%	0%	0%
六月	56%	15%	25%	4%	0%	57%	10%	25%	8%	0%	44%	20%	30%	6%	0%	0%	0%
七月	61%	15%	22%	2%	0%	60%	10%	22%	8%	0%	44%	25%	27%	4%	0%	0%	0%
八月	64%	15%	19%	2%	0%	67%	10%	19%	4%	0%	47%	25%	24%	4%	0%	0%	0%
九月	67%	15%	16%	2%	0%	70%	10%	16%	4%	0%	50%	25%	21%	4%	0%	0%	0%
十月	66%	15%	15%	4%	0%	71%	10%	15%	4%	0%	56%	20%	18%	6%	0%	0%	0%
十一月	72%	10%	12%	4%	2%	74%	10%	12%	4%	0%	64%	15%	15%	6%	0%	0%	0%
十二月	69%	10%	12%	6%	3%	74%	10%	12%	4%	0%	62%	15%	15%	8%	0%	0%	0%







風向發生機率	西北風	北風	東北風	東風	東南風	南風
一月	80%	10%	4%	2%	2%	2%
二月	70%	12%	9%	3%	3%	3%
三月	10%	50%	10%	10%	10%	10%
四月	5%	20%	25%	25%	15%	10%
五月	5%	5%	15%	25%	40%	10%
六月	5%	5%	5%	10%	65%	10%
七月	5%	5%	5%	10%	70%	10%
八月	5%	5%	5%	10%	65%	10%
九月	5%	20%	25%	25%	15%	10%
十月	10%	50%	10%	10%	10%	10%
十一月	70%	12%	9%	3%	3%	3%
十二月	80%	10%	4%	2%	2%	2%

附錄4

陣法效果

陣法名	陣法 攻擊效果	陣法 防禦效果	射擊戰 效果
一字長蛇陣	100%	100%	120%
方陣	110%	110%	100%
圓陣	110%	120%	90%
錐行之陣	130%	130%	90%
鉤行之陣	120%	110%	110%
雁行之陣	110%	110%	130%
十面埋伏陣	120%	110%	110%
潰散狀態	50%	50%	50%

附錄5

單挑資料

指令效應	刀劍	長刀	鎗
刺	90%	80%	130%
揮	120%	100%	85%
劈	90%	120%	85%
全力一擊	300%	300%	300%

A【傷害點計算】

傷害點的計算考慮武將的武力、攻擊的指令種類與使用的兵器種類。

【被激怒狀態】

因被敵人激怒，將會使兵器的傷害點 +20%

【傷害點計算式】

｛（攻擊武將的武力 /10）＋兵器的基本傷害點｝×（指令效應＋被激怒狀態）

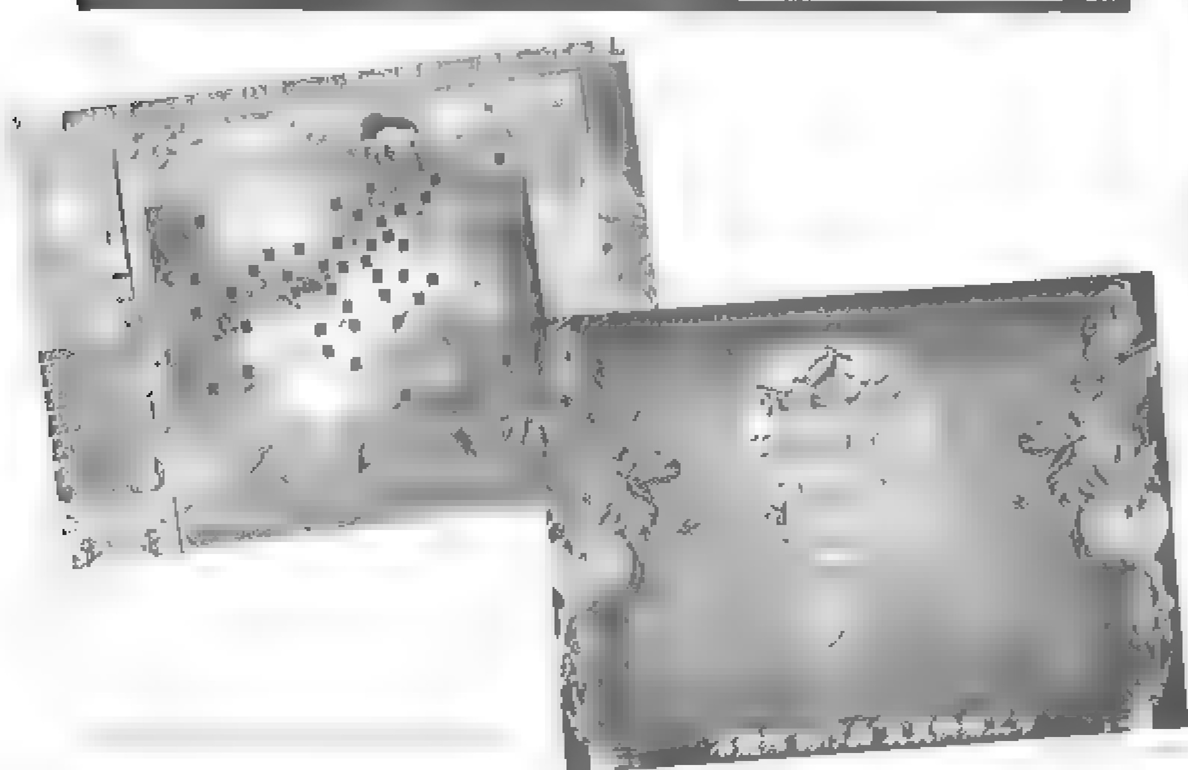
例：關羽武力 99 ，擅長長刀類兵器並裝配青龍偃月刀（基本傷害點 15)，處於激怒狀態下達全力一擊的指令。

關羽全力一擊的傷害點計算：

（99/10+15）×（300%+20%）=79

B、【各種武器的基本傷害點】

編號	武器種類	分類	基本傷害點
Q15	刀	刀劍	7
Q16	雙刀	刀劍	8
Q17	大刀	刀劍	8
Q18	大砍刀	刀劍	8
Q19	三尖刀	刀劍	9
Q20	日月刀	刀劍	9
Q21	截頭大刀	刀劍	9
Q22	七星寶刀	刀劍	10
Q23	三尖兩刃刀	刀劍	10
Q24	青釭劍	刀劍	15
Q25	倚天劍	刀劍	12
Q26	雙股劍	刀劍	10
Q27	鐵鞭	刀劍	10
Q28	青龍偃月刀	長刀	15
Q29	大斧	長刀	10
Q30	開山大斧	長刀	12
Q31	蘸金斧	長刀	10
Q32	鐵鎚	長刀	9
Q33	雙鎚	長刀	10
Q34	鐵蒺藜骨朵	長刀	12
Q35	鎗	鎗	7
Q36	鐵鎗	鎗	9
Q37	畫戟	鎗	8
Q38	雙鐵戟	鎗	12
Q39	方天畫戟	鎗	12
Q40	矛	鎗	8
Q41	丈八蛇矛	鎗	15
Q42	鐵脊蛇矛	鎗	10
Q43	飛叉	鎗	9



天災影響

	災難效果
大雨	米糧減少 (3+1d3)% 農業值降低 (3+1d3)% 商業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (3+1d3)%
颱風	人口降低 (1d3)% 農業值降低 (5+1d5)% 商業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (3+1d3)% 城塞值下降 (3+1d3)%
水災	人口降低 (1d5)% 農業值降低 (5+1d5)% 商業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (5+1d5)% 防洪率降低 (3+1d3)% 城塞值下降 (3+1d3)% 士兵減少 (3+1d3)%
旱災	當年的收成必定是『歉收』。 人口降低 (1d3)% 農業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (3+1d3)%
寒流	人口降低 (1d3)% 農業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (3+1d3)%
蝗禍	人口降低 (1d5)% 米糧減少 (5+1d5)% 農業值降低 (5+1d5)% 商業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (10+1d5)%
瘟疫	人口降低 (5+1d5)% 農業值降低 (3+1d3)% 商業值降低 (3+1d3)% 物價上漲 (10+1d5)% 士兵減少 (3+1d3)%

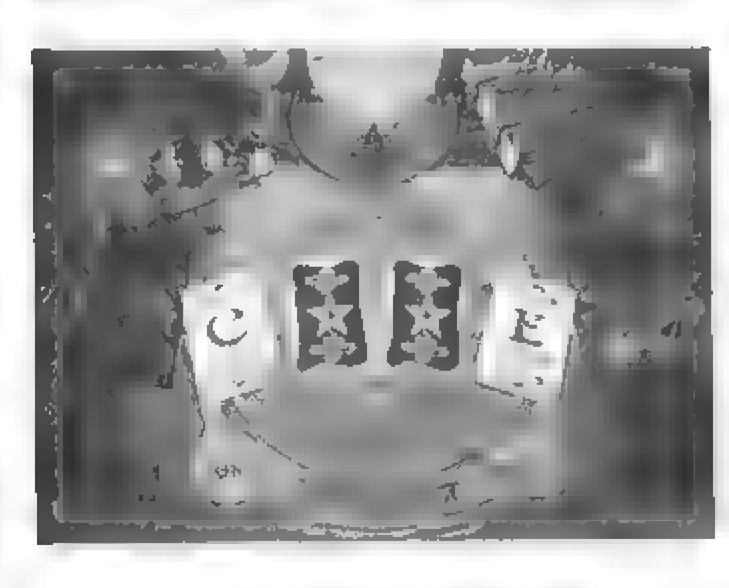


穿越死亡線 攻略

世紀縱橫

第1節 古堡

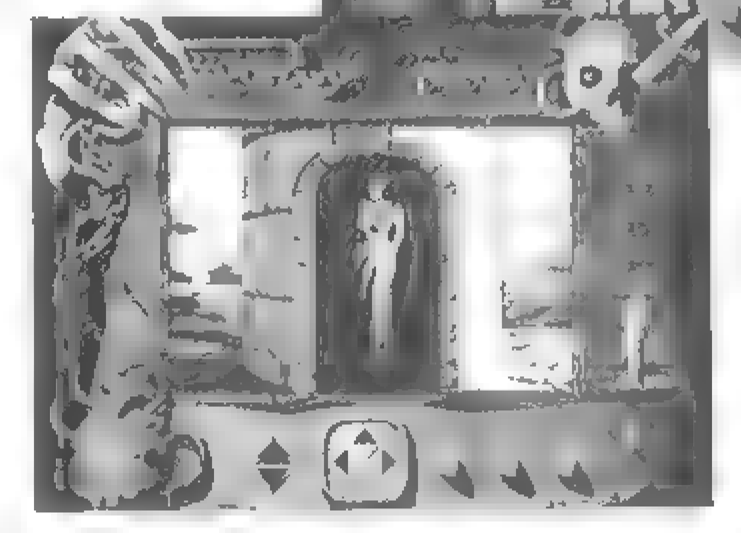
古堡中的秘密前言：一個貪慾的古堡，被惡魔的力量攻陷了，雖然古堡擁有智慧、力量、勇氣的三位智者，仍無法抵禦惡魔王的邪惡攻擊。



智慧、力量、勇氣的三位智者化身爲三個擁有神力的骷顱頭，等待一個冥冥中安排的勇者來解救古堡掙脫惡魔王的掌握。

書櫃＆古書

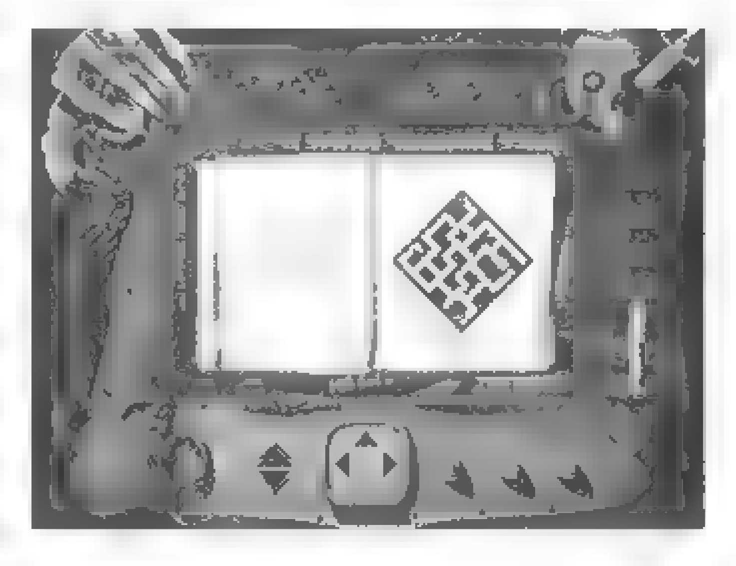
選擇向前進入古堡的大門後，將會見到左右兩道關閉的門，再往前就會看到一位老巫婆緩緩走過，未來她將是提供你情報的重要人物，目前你只能等她走過，尚不能跟她交談。左手邊有通往古堡內房間的幾道拱門，選擇左邊第一間拱門進入後，將來到一間書房，選擇最上層是二本『綠書』的書架，先拿起其中一本綠書來閱讀，你將會看到①第一、二頁各有三副盾牌，上面有象形的符號，記



住左邊三副盾牌的符號是一組的，在以後的關卡中你將用到。②再來會看到書中有三樣物品的圖畫（例如：繩子、蘋果、和一片片剝開的梨子）請注意右下角會有一個符號，有著星星，你必須將右下角是像三角形的圓點符號那一頁記下來，將是破解關卡的線索。③再來將會有畫著人物的撲克牌出現，在同一頁的三張便是一組，共有二組，也一併記下來。④最後有一張畫著大鐘及中間有蠟燭的圖畫，請注意有十三個星星也同在畫面中出現。

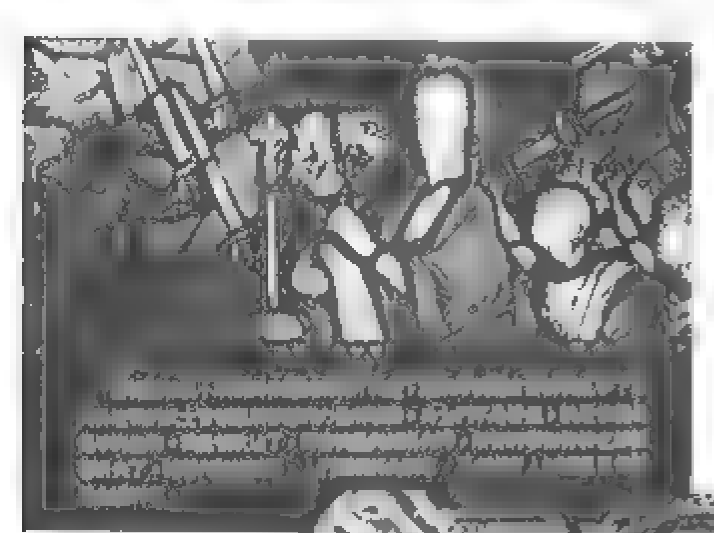
撕下古書中的線索後，將書翻回封面，再拿起另一本綠書，內有古堡地下室的地圖。

往右轉拿起另一書櫃最上層的藍色書，前幾頁



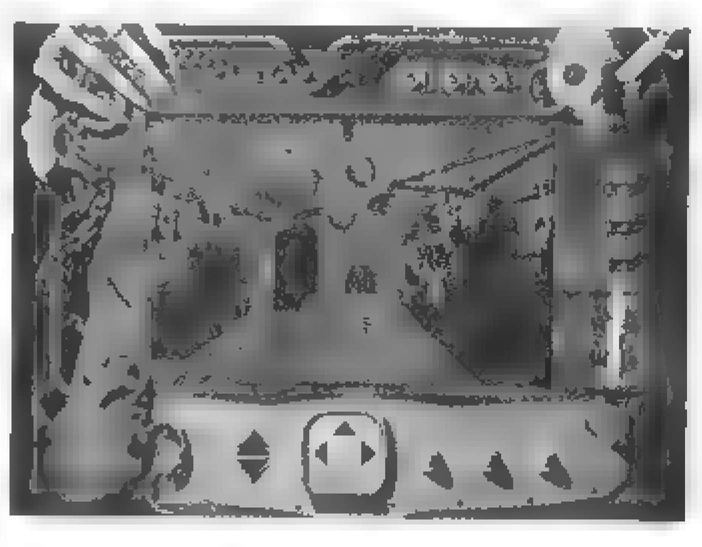
出現眼睛、心臟、手、戒指…等，跟遊戲的操控面板相同，只是介紹一些功能，最後一頁將出現三隻鑰匙，在遊戲中你必需擁有這三隻鑰匙後，才能逐一進入古堡深處，發掘隱藏的秘密。

在藍書旁有兩本咖啡色的書，其中一本講述古堡的傳說，拿起另一本，將出現聖者穿著布衣拿著西洋劍的圖畫，右頁上方有盾牌，注意聖者的劍的樣式與盾牌內的象形圖形是一組的，請記下來。共有三種不同圖形的盾牌。再來有一張點燃著三隻蠟燭的燭台的圖面，代表著有燭台出現時必須將它點燃。你會再看到一張刀叉間有寶石戒指的圖面，代表著寶石將與餐具有關連。書本資料記錄完後，你已有萬全準備可以正式地開始冒險之旅了。

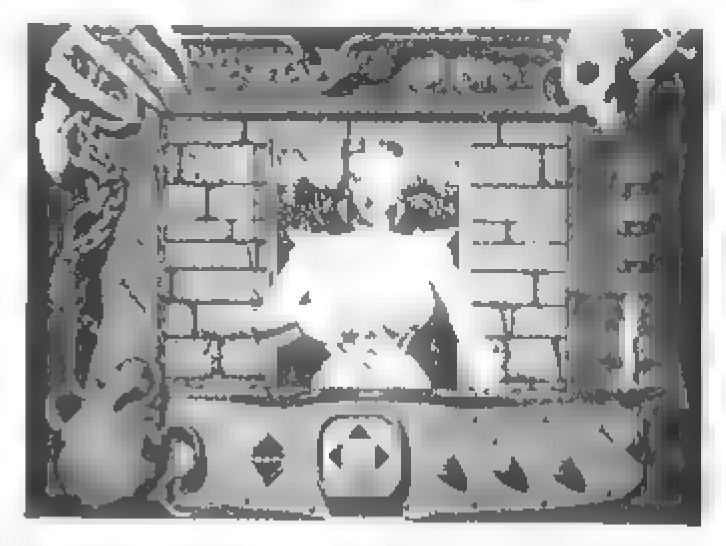


戒指&畫中的女人

在書架的右方將有一道拱門，進入拱門後來到廚房中，中央將有一張大木桌子，走到桌子的正前方（不是接近烹煮食物的那一邊），向著桌子，將有一張寫著死亡訊息的紙出現後，半空中將有盤旋的杯盤向你快速攻擊，用手抵擋飛盤的攻勢後，將得到第一項寶物，一枚寶石戒指，拿起戒指便會自動戴在左上方的光榮之手上。廚房有一道通往二樓的樓梯，上樓後往前經過一間放置武器的房間後，正前方的牆壁上將有三副盾甲掛在牆上，此時便可以使用咖啡色書中的提示了，用手將劍拿取後，根據盾牌上的象形圖形比對劍形，放置到正確的盾牌上，三副盾牌皆正確擺上劍後，會出現一道隱藏的門，內有幽靈守護著一個骷顱頭，拿起骷顱頭後，恭喜你將得到第一個智者的祝福，擁有了『力量之光』。



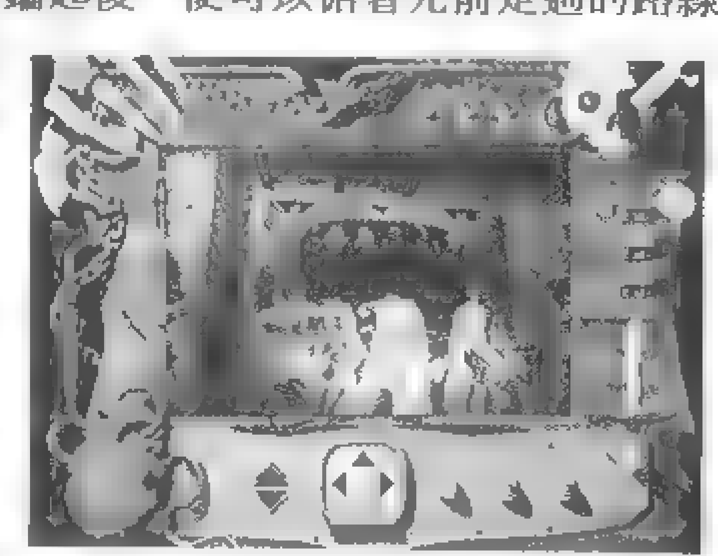
在遊戲過程中，收集三隻鑰匙能使你進入最終的密室內，收集三道光束才能消滅罪大惡極的魔王。朝點著蠟燭的門前進，走回放著武器的房間後，再找一間點著蠟燭的門進去，來到牆上掛著畫的房間，左右看看後，將會發現有一副畫特別明亮，有一個身穿銀色盔甲的女人，正眼睛透露著哀傷著望著你，不由得你走了過去，在她的身上按一下滑鼠後，圖畫竟起了變化，畫中的她和你說話了，要求你救救她離開惡魔的詛咒，你便將戒指送給她，奇妙的事情發生了，她擺脫了惡魔的咒語，把戒指還給你並告訴你遇到古堡的惡魔時，可以用戒指來防禦後便留下孤獨的你離開了，可惜你仍然孤家寡人一個。



這個房間的另一道門，帶領你來到一個鋪著地毯的房間，在房間內四處看看後，會發覺有一個三隻蠟燭的燭台飛過你的眼前，記起了咖啡色書中也有同樣的燭台的提示後，拿起右手邊的永恆之燭將燭台點燃，就能打開一道木條狀的門，門後有一把鑰匙，使可以開啓一開始進入古堡時你走過的兩道密閉的門的其中一道了。

關於古堡&老巫婆

當你擁有鑰匙後，便可以循著先前走過的路線，出去到古堡大門旁的兩道密閉的門去試試鑰匙，也可以先留在古堡內四處逛逛，了解古堡內曾經發生的事，往上走，到閣



樓將會有閃電及雷聲，用滑鼠在彩繪玻璃一點後，將看到三位智者的靈魂已被惡魔鑲在玻璃中，變爲低等的動物了。來到廚房從點著蠟燭的門走出可以到主客廳中，用永恆之燭點燃左手邊主客廳的壁爐後，壁面的壁畫上的人物將會跳一段華爾滋給你欣賞，仔細一瞧，你會發現那是死亡的冤靈在舞蹈著，不由得替她們悲傷了起來。

點一下舞蹈的人物後，便結束了舞蹈。主客廳有四道門，有二道門通往古堡大門有盔甲武士站立的門通往廚房，選擇角落的門，可以遇見女巫，選擇跟她交談，她會從水晶球中告訴你破解的線索，也可以加深對古堡背景的了解。



2 謎樣的塔樓

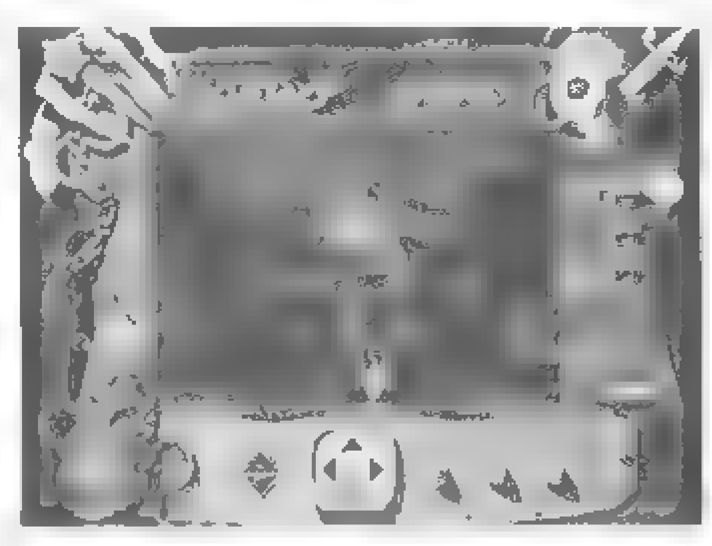
獅頭像 & 盾牌組

要得到第二道光束及鑰匙，必須來到大門旁你曾經經過的兩道大門去嘗試運氣了。使用已得到的鑰匙，就能打開其中一道門（將滑鼠手的模樣的符號放在鑰匙孔的位置左右晃動較易開啓）進入後循著樓梯往上爬，將聽到流水的聲音，你會看到一座擁有三個獅頭像的水池，有水柱從獅子的口中流出來，用手在水柱口上一按，便能止住水流。獅頭便緩緩下沉，露出一個圓形的石碑，上面有六個盾牌並有著象形符號。使用綠書的關於盾牌的提示，按下跟左頁三個相同的盾牌後，便能開啓通往樓上的木門了。



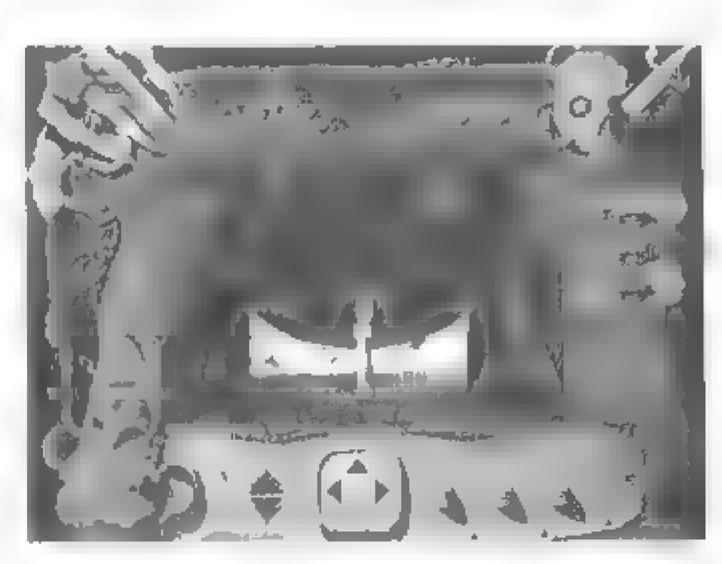
魔法爐 & 撲克牌

走上二樓後朝右手邊看，注意牆面上有一個三個圓點的標誌，再走到魔法爐前，還記得綠書中的提示嗎！比對三個圓點那一頁的東西（完整的水梨、羊角一枝、羽毛一枝）後，便能安然過關，繼續往上走。此間房間有一張紅帳幕的大床，床上有一個寶石盒及六張蓋著的撲克牌，你無法單獨打開寶石盒，必須依靠翻開其中三張牌合成一組的力量來完成，記著綠書中關於撲克牌的提示嗎？共有兩組撲克牌的配對，將同組的撲克牌一起翻開後，一組幫你拿到第二隻鑰匙，另一組幫助你打開通往上層的木門。



鐘聲 & 十字架

這是此層塔樓的最高層了，也是最繁瑣的一關了，請走到大吊鐘前，用滑鼠敲鐘後，鐘便會前後晃動並發出鐘聲，再趕緊拿永恆之燭拿在鐘的中心位置，如此反覆作同樣敲鐘、拿蠟燭的動作做十三次（還記得綠書中關於鐘的提示吧！有 13 顆星星）也許是程式設定的關係，往往一試再試才過關，便能出現一道光亮。考驗完耐性後，終於在光亮過後，屋內左手邊的窗戶旁，會出現一個發亮的十字架，窗戶也有相同的十字架，將牆上的十字架放在窗戶的十字架的位置，閃亮的光芒就會出現，一個骷髏頭出現後，你便擁有第二道光束『勇氣之光』。



你只缺少一隻鑰匙及一道光束，便能擁有去抵抗最終的敵人的能力了。循原路離開這個塔樓，擁有第二把鑰匙的你，便能開啓大門旁另一道封閉木門後的秘密了，而你最後的敵人就在那裏等著你。

3 魔王的迷宮

地下一樓 & 陰森的房間

使用你剛得到的鑰匙，打開另一道封閉的木門後，順著階梯往下走，便能來到迷宮的第一層樓，進去後將會看到無數的房間，使用綠書中關於地圖的提示，每間房間都可以進去瞧瞧，如果是房門上只點著一隻蠟燭的話，用你的『永恆之燭』點燃不亮的蠟燭後，便能夠開啓你進不去的房間了。

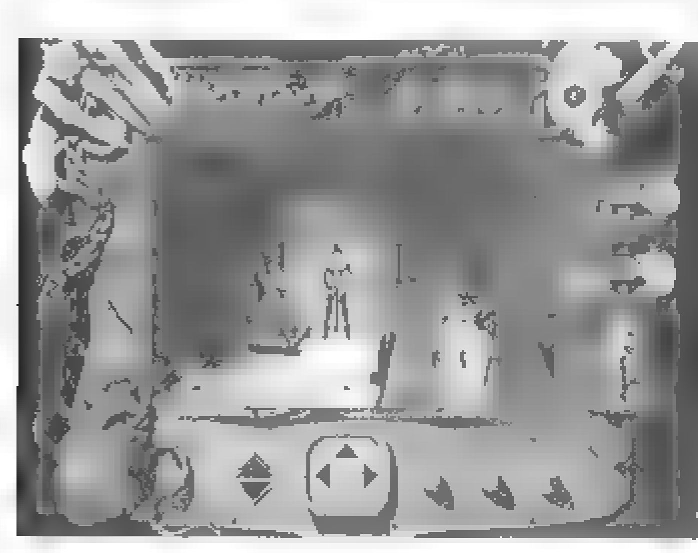
在此層樓中，你會有機會走到一個有射擊靶的房間內，可以用牆壁上的弓箭及弓射擊靶場內飛在空中的骷髏頭，要每發必中，否則你只好從來一次了。也有古堡內蓄意不善的陷阱或惡魔的手下來突擊你，記住畫中穿著銀色盔甲的女人所說的話嗎？冷靜去應對即可。



在行走中可發現某些牆壁的石頭有異狀時，可以按下異狀的石頭，到達迷宮的另一邊，但是迷宮內有無數的陷阱正等著你，所以建議在必要的時候隨時做儲存動作比較適當。

地下二樓&黑暗的牢房

在地下一樓，會找到一個拱門，直接通往地下二樓。走下樓後，建議你順著路走，走完第一間房間無線索後，順著你眼所看到的門走到下一間，不致於在迷宮中團團轉，而且順著走會較易看到牆壁上的類似英文字母的線索，將字母記下來，共有四個字母，在你行進中最重要是找到二間房間，一間是有鐵欄杆的牢房，一間是有一位背對著你沉思女人的房間，其它房間有請你喝酒友善的小侏儒，在牢房被鞭打的嬌柔女人，會說話的女巫頭…建議你隨時在感覺危險時，先做存檔動作，再去嘗試爲宜。在你找到沉思背對著你的女人時，摸摸她便能得到她的回應，與你交談，在她的談話中會有嫵媚的要求，選擇 Yes or No 依你的判斷行事，如果選擇對了，恭喜你將能得到最終通往大魔王房間的鑰匙。



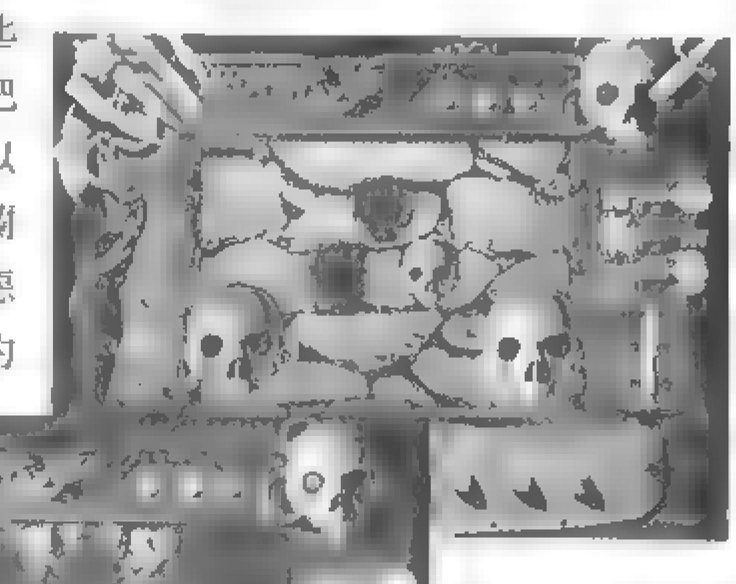
當你找到有三、四間監獄的牢房時，小心牢房裏惡形惡色的看門狗，有一間牢房中有著最後一定要擁有的智慧之光，但必須先破解牢房的密碼鎖，共需要四個英文字母，善用在牆上發現的字母線索去試試你的運氣吧！（XIB及最後一個類似ㄇ的字母）



地下三樓&來自深處的魔王

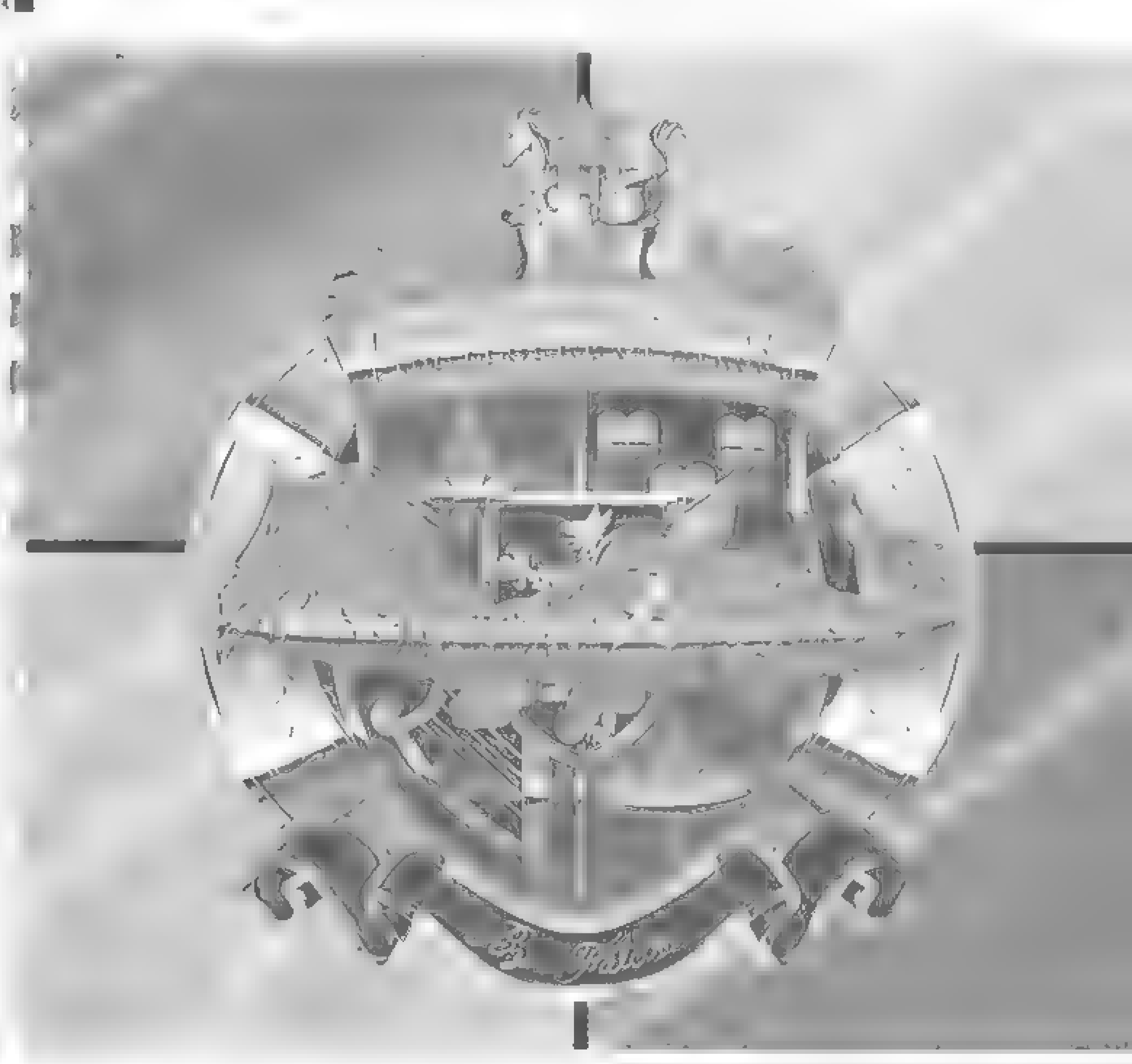
當你已擁有智慧、勇氣和力量的光束來協助後，前進吧！找尋有一個吊環的牆壁，拉下吊環便幫你下降到最下面一層樓了，有潺潺的流水圍繞在四週，安詳的氣氛不像置身在最終的關卡中，在一個房間中有骷髏頭的洞穴，如果你擁有的光束不到三道光芒時，即使走到此層樓也只能得到二位智者的骷髏頭的幫助，仍無法通過到惡魔王的寢宮，得到三道光束便能使你將三位智者的頭顱，放置到洞穴中後，便打開通往惡魔之門了。

拿起鑰匙，勇往直前吧！如今你可以使用『艾格蘭古劍』了，惡魔王輕視你的能力，它的弱點就是三隻不同顏色的眼睛，拿起你的寶劍攻擊它最弱的環結，必能使正義戰勝邪惡的。不同眼睛將有不同的結局，共有三種不同的結局等著你去破關呢！！前進吧！勇敢的你必能戰勝邪惡。



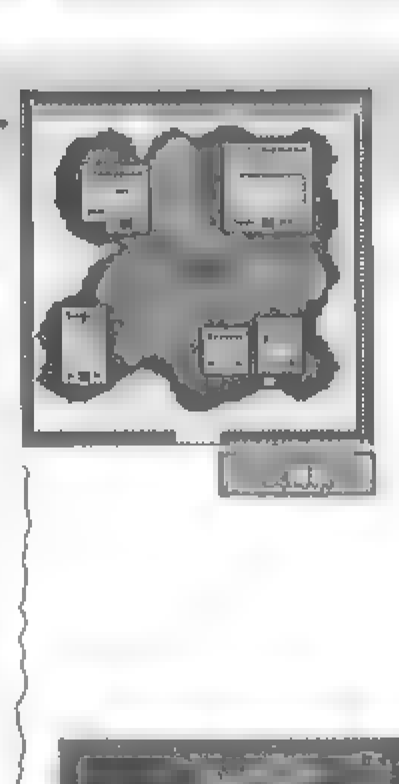
英雄傳說Ⅱ 快速攻略(下)

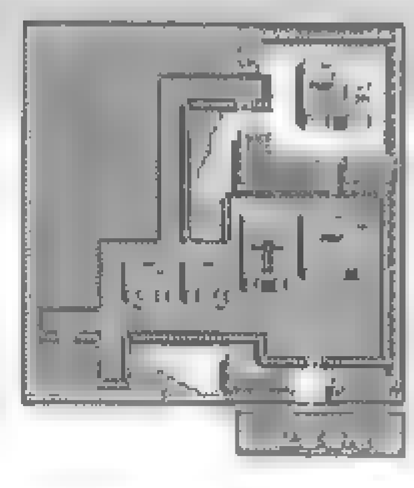
作　者：佚　名

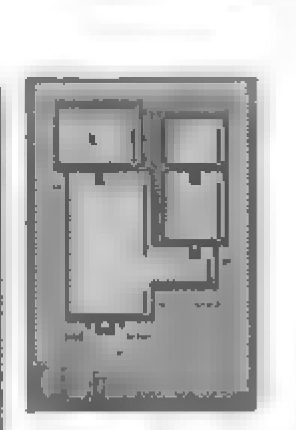


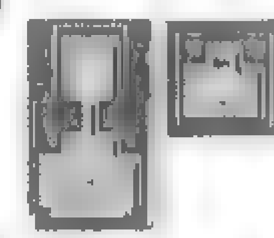
第五章

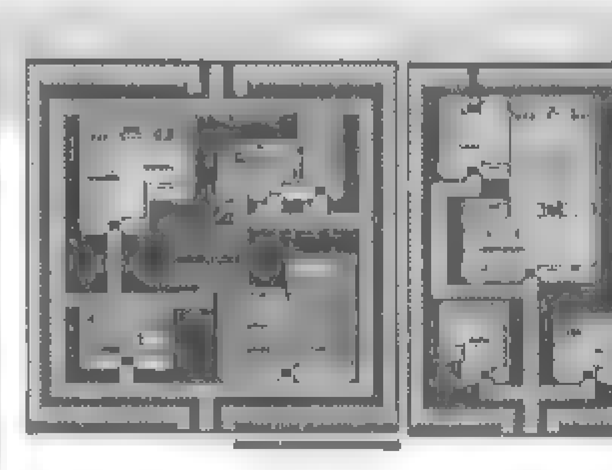
爲了要救蒂娜公主，到沙漠中的艾梅城去打探消息，會得知蒂娜公主已經被方格斯城的一個大富翁買走了。從路朵拉港坐船到立雪魯港，再到方格斯城去，會發現所謂方格斯城的大富翁其實就是蓋依的祖父。蓋依的祖父一見到蓋依，會要蓋依回去繼承大盜賊的位置，蓋依爲了不要繼承大盜賊，和他祖父打一個賭，只要蓋依能夠將狼之口中狼之塔內的寶物拿回來，就可以不要繼承大盜賊這個位置。蓋依一個人獨自進入狼之口內，但無論如何都無法通過陷阱，進入狼之塔內拿取寶物，沒辦法，只好認輸回方格斯城了。爲了防止蓋依再次逃跑，蓋依的祖父會親自先帶蒂娜公主回巴斯農城，當然蓋依不會放過機會，也趁機離開方格斯

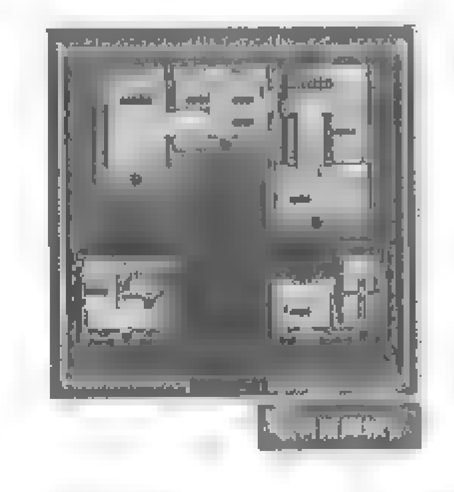




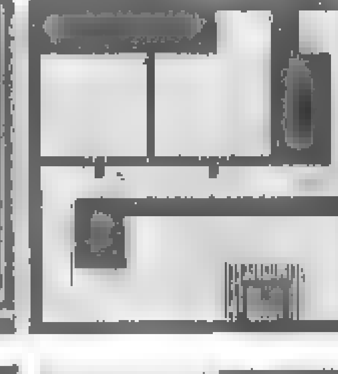


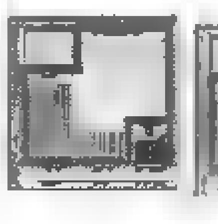


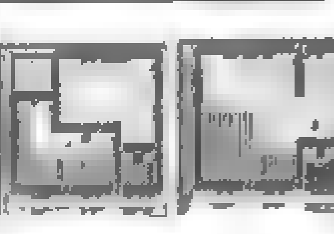








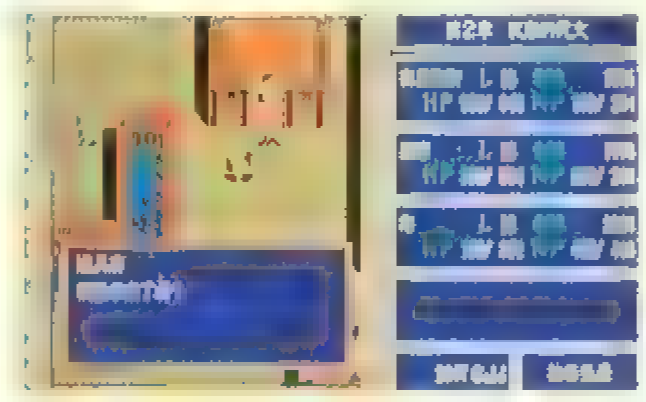




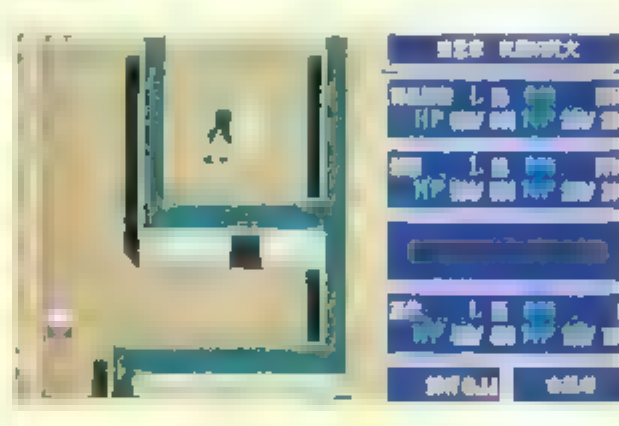


城。

到科爾庫城後，聽說此處的大統領漢斯是蓋依小時候的玩件。與漢斯交談過後，得知這附近常發生誘拐事件，而犯人似乎是藏在水晶之塔中，他正準備帶兵進攻水晶之塔。回方格斯城，遇見霍爾在賣眠草，生意似乎不是很好。向霍爾拿眠草，再到科爾庫城中，將眠草交給因爲正因失眠症而困擾的吉拉婆婆，果然眠草的功效十分良好，她一下子就進入夢鄉了。



解決一件事情之後，回方格斯城看看蓋依的祖父是否已經將帝娜公主平安的帶回巴斯農城了。回到方格斯城後，卻發現蓋依的祖父受傷躺在床上，原來當他們送帝娜公主到半途的時候，突然遭到怪物的偷襲，由於怪物實在是太強了，所以蓋依的祖父受了傷，而帝娜公主也被抓走了。到科爾庫城問漢斯有關誘拐事件，一進科爾庫城正好碰到一個人被怪物攻擊，打倒巨劍戰士，那個人會給你一張金卡。據說大統領漢斯已經帶兵攻打水晶之塔了，所以與吉拉說話後，就到水晶之塔。



一到水晶之塔，正好碰到漢斯被怪物攻擊。打倒巨劍戰士救了漢斯之後，回到科爾庫城與漢斯講話，漢斯會把救人的任務交給你。聽說上次拿到的金卡是屬於法依特村的考古學家拉爾夫的，所以先到法依特村找考古學家拉爾夫。拉爾夫得回金卡後，會急著進入水晶之塔進行考古工作。跟著拉爾夫進入水晶之塔中，在地下室地上的古老文件中會得到有關電梯的訊息。之後，由於遭到怪物襲擊，拉爾夫受傷，只好先回到科爾庫城。

在科爾庫城，得知拉爾夫原來是蓋依的父親，並得知狼之口及狼之塔的祕密，和通過陷阱的方法。爲了要上到水晶之塔的頂端，首先要到狼之口拿銀的口琴，至於原本進不去的陷阱，只要一步一步慢慢的走就可以通過了。在狼之塔內還有一個寶箱，內裝有黃金之劍，但只要你一打開寶箱，入口就會自動關起來，拿取黃金之劍的方法是在拿到黃金之劍後再以天使羽或POWER魔法跳離就可以了。拿到銀的口琴，再到水晶之塔，從 4F 跳到 3F ，就可以救到帝娜公主。離開房間之後會遇到巨劍戰士，打倒巨劍戰士，會遇見洛和哈利，讓他們帶帝娜公主回巴斯農城，再到四樓使用銀的口琴進入五樓，打倒首領，這關就結束了。



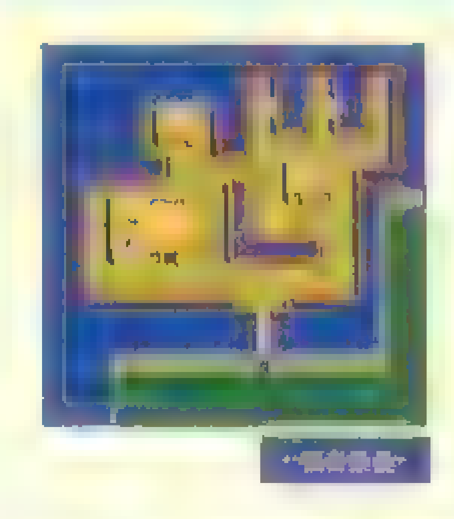
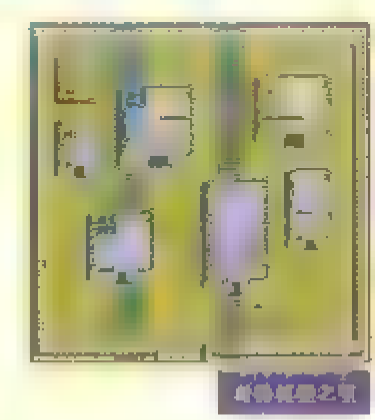
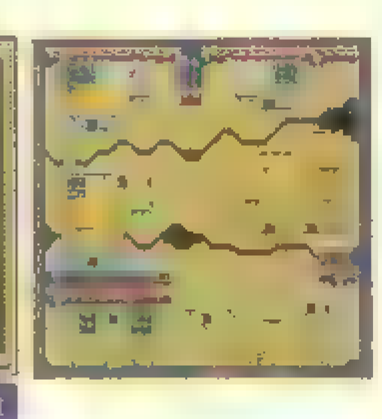
最終章

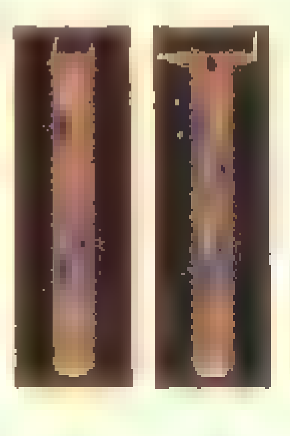
與蓋依的祖父談過話後，他會要你到福音堡壘接人出獄。由立雪魯港坐船到福音堡壘。爲了要進福音堡壘，守門衛兵會勒索你身上一半的錢，因此在進堡壘前，最好先將身上的錢用光，福音堡壘外有賣不錯的武器和防具，是個不錯的選擇。

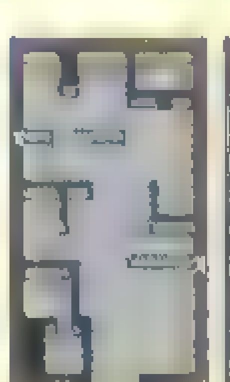
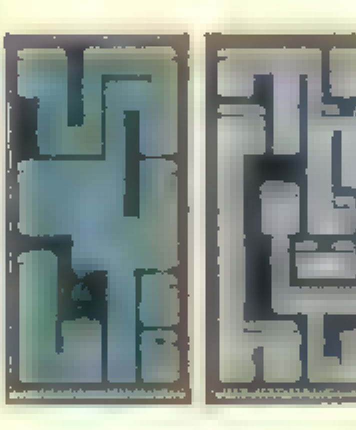
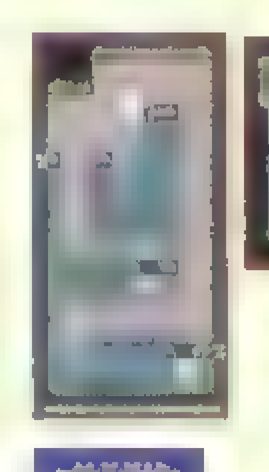
過福音堡壘後，先到奇魯莫亞之里。奇魯莫亞之里內分爲兩個派系——一個是哥頓，一個是多藍。與奇魯莫亞之里的人們談過話後，到福音堡壘，可以看到開鎖高手波里上因不想離開又跑回奇魯莫亞之里。到奇魯莫亞之里找多藍講話，他會利誘你幫他挖地道。到賈古立的礦坑找到多藍的同伴並談過話後，會得知原來多藍計畫從賈古立的礦坑挖通道偷取哥頓的寶藏。回到奇魯莫亞之里。在多路卡的家中找到地圖後，再與哥頓談話，告訴他多藍的陰謀，可是他並不相信。再進賈古立礦坑內的地下道，會看到多藍的計畫最終還是失敗了。哥頓爲了感謝你先前通風報信，允許你在廢坑中自由尋找東西。

在廢坑中四處行走，會在地上找到一本記載著古代武器的書。拿到書後，因爲看不懂書上的文字，所以要回到法依特村找考古學家拉爾夫解讀書中的內容，之後會得知一個天大的祕密－原來奇魯莫亞之里的教堂內有一對燭臺，正是古代武器光之劍的劍柄，將燭臺與奇魯莫亞之淚及奇魯莫亞之星組合起來之後，就成爲光之劍了。

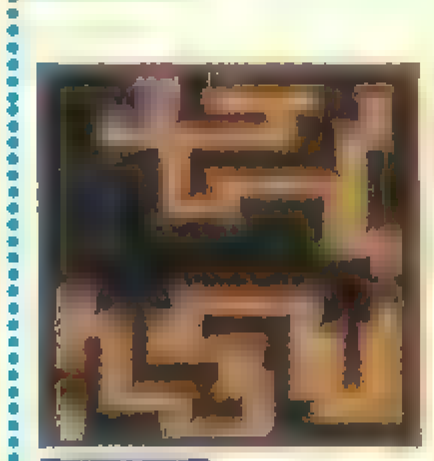
回奇魯莫亞之里，到教堂找牧師跟他拿燭臺，牧師會因爲這個燭臺是哥頓捐贈的而拒絕交給

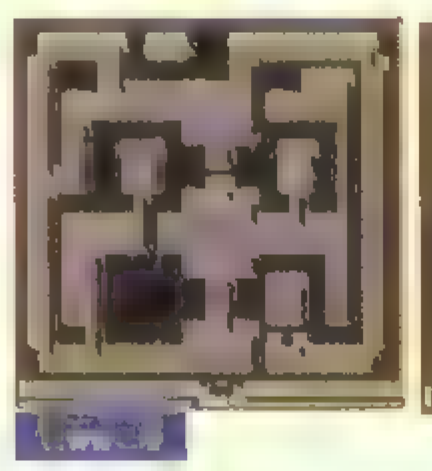
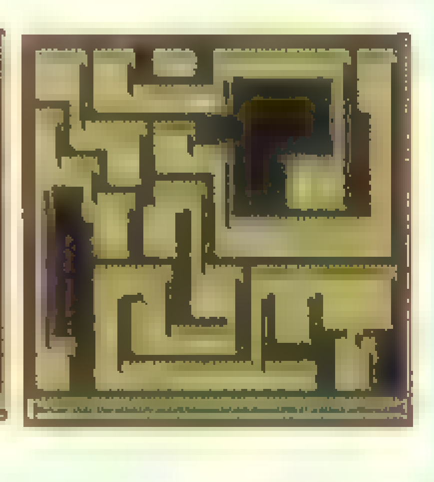






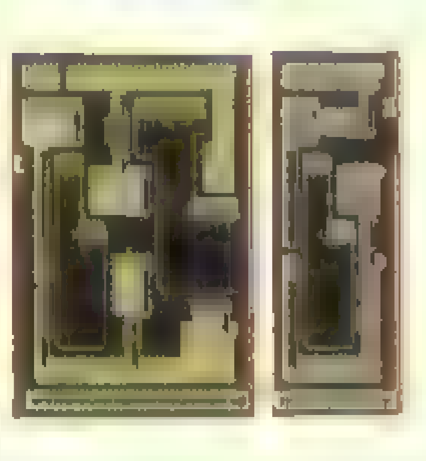
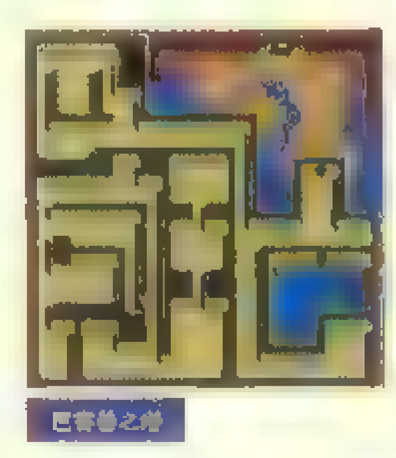
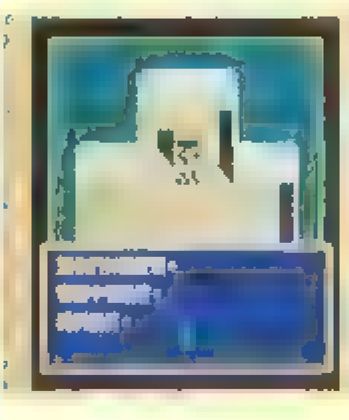




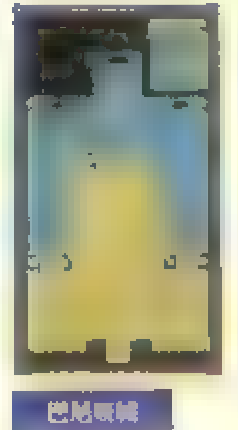


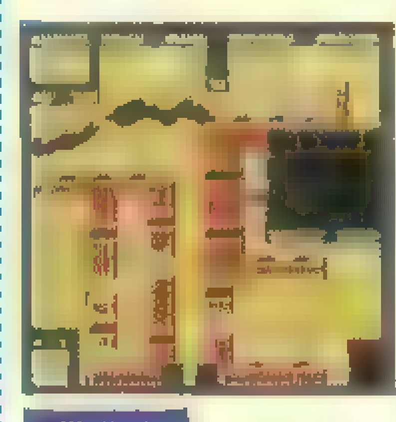
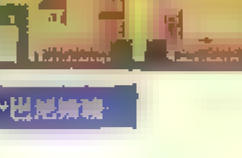


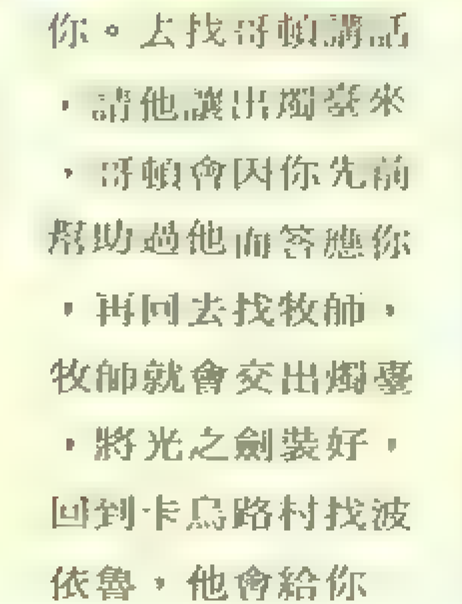






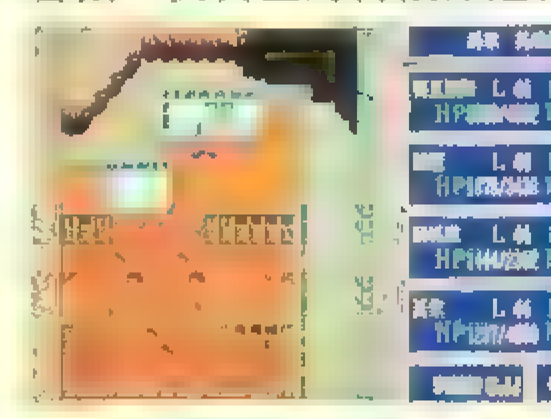


你。去找哥頓講話，請他讓出燭臺來，哥頓會因你先前幫助過他而答應你，再回去找牧師，牧師就會交出燭臺，將光之劍裝好，回到卡烏路村找波依魯，他會給你隻龍笛，讓你可以自由自在的呼喚龍出來搭乘，在原野上使用龍笛叫出龍來，騎上龍就可以向最後大王的所在地尼耳基特城前進了。

尼耳基特城共分成四部份，雖然每部份都很大，但都可以以天使羽或 POWR1 移動。在第三部份－巴塞魯之塔中雖然會遇到首領，但真正的首領卻還在…



／本篇完／

THE BITMAP BROTHERS

Z字特攻隊 心得提示

CMDR: ZOD

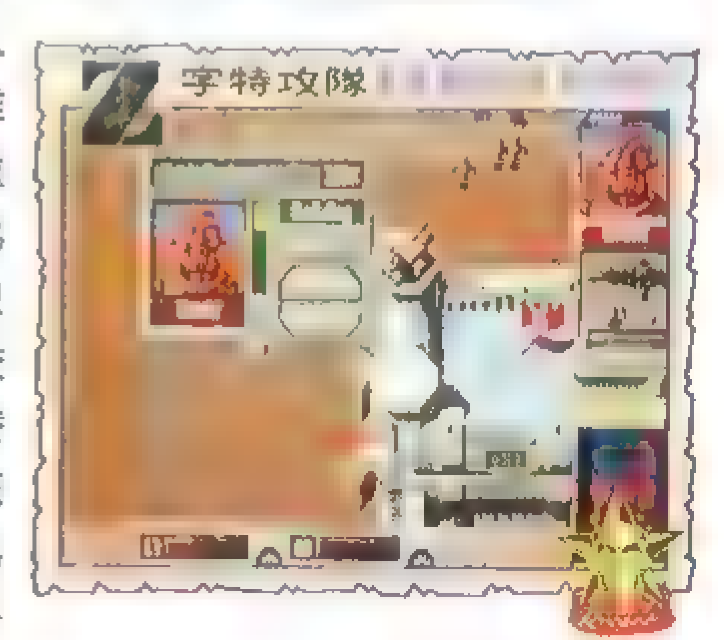
1 如何獲取高分

在《Z字特攻隊》中，分數的高低是取決於所花費的時間、殺敵數與我方部隊的損失數；而在這些因素中，又以時間對分數的影響最大。所以即使您消滅了相當大量的敵人，或是將所有的領土都佔領了，但是花費的時間過長，那麼分數仍然會很低的；但是如果您能在十分鐘之內就將敵人的碉堡瓦解，即使只有佔領幾塊領土而已，一樣可以獲得數以萬計的分數。

因此，以最快的速度摧毀敵人的碉堡，才是本遊戲最重要的戰略。為了達成這個目標，玩家應該避免集結大軍與敵人進行大會戰，反而是要想盡辦法，從敵人防禦最薄弱的地方鑽進去，以最快的速度給敵人致命的一擊。只要推進的速度夠快，就算部隊的規模很小，一樣可以順利地摧毀敵人的碉堡；筆者就常以兩輛中型坦克為主力的小部隊，直接攻下敵人的碉堡。

2 兵種生產的選擇

由於時間對分數的影響非常大，所以玩家在生產部隊的時候，也面臨了一個重要的選擇：究竟要花較長的時間來生產數量少的強力部隊呢？還是以較短的時間生產一堆不太有威力的雜牌軍呢？

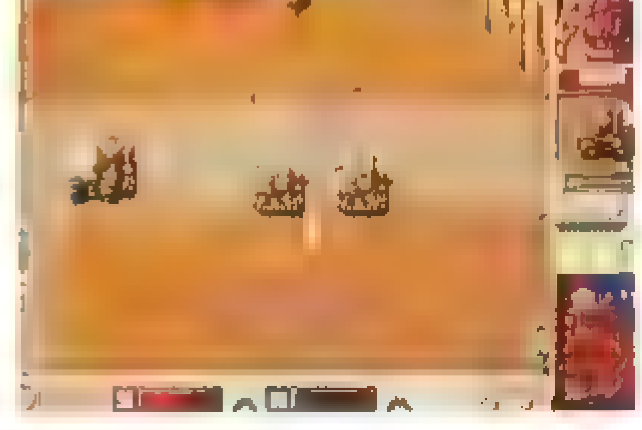


就筆者個人的經驗而言，雖然掌握時間很重要，但是如果為了縮短時間，只生產一些武力較差的部隊，那麼對戰局幾乎是毫無幫助的。因為敵人的防禦砲塔只會愈來愈強，如果您的部隊火力太差，即使數量再多，也不可能發揮蠶食戰術的。如果要獲得壓倒性的勝利、把部隊順利地送到敵人的碉堡前面，那就必須仰賴一些強力兵種的支援；玩家可以仔細觀察一下，在第十關以後，當敵人拚命生產輕型坦克，想要以量取勝的時候，如果您能夠先生產出中型坦克或重型坦克，那麼勝利女神已經在向您微笑了。

不過如果讓所有的工廠都致力於生產強力兵種，那麼我方的兵力會出現一段的真空期，如果這時候擋不住敵人的攻勢，在領土被佔走後，剛生產出來的強力兵種正好可以讓敵人使用，這樣對我方就是大大地不利了。為了避免發生這種情況，前線的



工廠最好先生產一些砲塔來防止敵人進犯。砲塔在部署的時候有一個要領，就是要以兩座為一組，才可以發揮相



互支援的效果。前線的砲塔除了部署在旗子附近外，最好也部署一些在道路上；因為敵人常常會繞過重兵部署的地方，沿著道路直接偷襲玩家的後方。

一旦前線的防線能夠鞏固起來，那麼後方就可以安心生產強力武器了。對於本遊戲而言，重型戰車與飛彈車是決定勝負的關鍵，數量多的一方就享有較大的優勢，所以玩家最好能儘快將這兩種武器製造出來。

3 如何突破均勢的局面



由於有時遊戲中的領土數目是偶數，加上雙方移動與佔領的速度在前幾關都差不多，所以很容易形成『均勢』的情況。在這種情況下，由於雙方的部隊數與生產速率也差不多，戰局很可能會陷入僵局，雙方都難以跨越雷池一步。而在本遊戲的計分方式中，時間佔了一個非常重的比重，所以拖得愈久，就對玩家愈不利。

要打破均勢的最好方法，就是減弱敵人的生產能力。不過由於敵人在前線都駐紮了重兵，如果想要將敵人的領土奪下來，勢必要付出相當慘痛的代價。那麼除了將敵人的領土奪下來外，難道還有什麼方法可以削弱敵人的生產能力嗎？有的！直接摧毀敵人的生產工廠就是一個最省力的方法。

敵人為了鞏固領土的主權，一定都會把砲塔與部隊全部集結在『旗子』的旁邊，以防止玩家發動攻擊；但是如此一來，工廠的防衛能力就近乎於零了。在這種情況下，我軍只要集結部份的兵力，就可以輕易地摧毀敵人的工廠了。

或許有人會質疑：『摧毀敵人的工廠後，以後我們不就也不能使用這些設備了嗎？這樣對我方有甚麼好處呢？』其實您只要仔細想一想就可以發現了。如果我方的生產力不變，敵人的生產能力卻不斷地下降，那麼我方自然就可以掌握優勢了。在所有的兵種中，各式的裝甲車輛對我方的威脅遠大於步兵，為了能夠擴大我方的優勢，應該把摧毀敵人在前線的車輛製造廠當成是第一優先的任務。

4 小心榴彈砲

榴彈砲（ Howitzer ）是遊戲中射程最長的防守武器；不過如果能夠利用得當，那麼它也可以變成強力的攻擊武器喔！

在第十關以後的關卡，有時候會出現一些地形相當空曠的場景，這時候長射程的榴彈砲有很大的發揮空間了



。如果玩家能在前線靠近敵人的地方放置榴彈砲，那麼它就會自動朝敵人領土內的敵軍射擊；如果敵人的砲塔剛好在射程內，那麼榴彈砲就會將它們毀掉，這樣我方就可以順利地推進了。最好的情況是，敵人領土內的旗子剛好在榴彈砲的射程內，在這種情況下，敵人就會很難防禦這一塊領土；相形之下，我方要拿下這一塊領土就容易多了。

雖然我軍的榴彈砲還算好用，但是比起敵人的榴彈砲，那麼只能算是小巫見大巫而已。如果玩家曾經仔細觀察過，將會發現敵人的榴彈砲是一項非常可怕的武器；因為它除了射程遠、威力大、射速快外，而且命中率又奇高（不過我方的榴彈砲並沒有這麼強）。筆者曾經以一輛重坦克、兩輛中型坦克、外加兩輛輕型坦克，圍攻一座敵人的榴彈砲，不料結果竟是全軍覆沒。但是這並不是偶爾才發生

的特例，筆者累積多次的經驗後，發現能夠成功摧毀敵人榴彈砲的機率並不高。所以，筆者建議您，在選擇進攻敵人碉堡的路徑時，最好是挑選沒有部署榴彈砲的領土，來當作進攻當成跳板，以免我軍遭到嚴重的損傷。





到了十幾關以後，敵人開始會在碉堡上方佈置榴彈砲，面對這種情況，筆者的建議是：最好不要力拚。如果玩家想要先除去榴彈砲，然後再攻擊碉堡，那麼您有再多的部隊都不夠用，因爲這些榴彈砲會相互支援射擊，所以您的部隊可能在還沒有開火之前，就已經被摧毀了。可是如果不能除去碉堡上的榴彈砲，那麼我們要如何摧毀碉堡呢？其實您只要稍微計算一下榴彈砲的射程，就可以找到一些死角了。雖然榴彈砲的射程很長，但是由於它是放在碉堡的上方，所以射擊的範圍就縮短了不少；如果玩家能把部隊擺遠一點，然後針對碉堡最突出的部份猛轟，那麼一樣可以將它摧毀。

5 其他的小細節

A 切換至 SVGA 畫面



筆者玩本遊戲的時候，通常都是以一般的低解析模式進行，因爲這樣可以得到較高的流暢度，而且部隊也不會小得難以分辨。不過到了十七關以後，筆者覺得切換到SVGA模式可能比較適合本遊戲的進行。因爲到了十七關以後，除了領土的數目多外，部隊的數目也多，如果不採用SVGA模式，在操縱部隊上會比較不方便。雖然SVGA模式下的流暢度比較差，但是一次可以顯示在畫面上的部隊數較多，玩家要下達指令會比較方便，也可以省去了切換畫面的時間。

B 少用大集團行動

對於即時戰略遊戲而言，集體行動的指令，是可以減輕玩家負擔的體貼設計，但是在《Z字特攻隊》中，由於設計不良，所以集體行動可能會使您的部隊全軍覆沒喔！

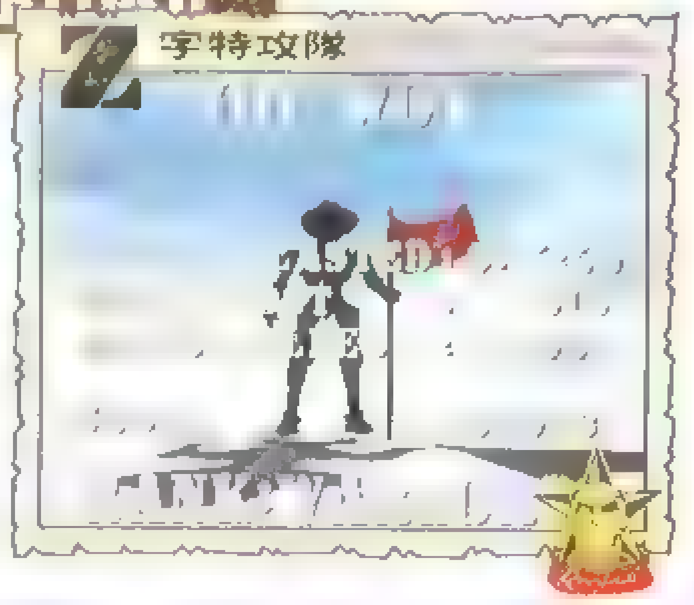
由於大集團部隊在進行射擊的時候，似乎是以兵種中的最短射程爲整個集團的射程，所以在攻擊砲塔的時候，您將會看見整個集團的部隊都一窩蜂地擠到砲塔前，像敢死隊一般讓敵人慢慢轟。由於遊戲中的武器大多有很大的爆破範圍，所以當部隊擠在一起後，敵人只要花費很少的力氣，就可以殲滅玩家大量的部隊了。

雖然集體行動有其必要性（否則玩家一個部隊一個部隊地移動，玩沒多久就會累垮了），但是爲了避免不必要的損失，筆者建議您將集團內的部隊數控制在三、四個就好了，而且最好這些部隊都是相同的兵種，才可以避免相互干擾。

C 注意部隊移動的動線



本遊戲有一個相當體貼的設計：當玩家指定某一個目的地後，部隊會自動搜尋最短的路徑前往。不過筆者覺得不知道是這方面的 AI 沒寫好，或是有動過手腳，到了十幾關以後，自動搜尋路徑的效果其差無比，部隊往往不會走最近的路，反而是繞遠路而行；如果玩家太過相信電腦的判斷，那麼將會浪費許多時間在繞遠路上面。



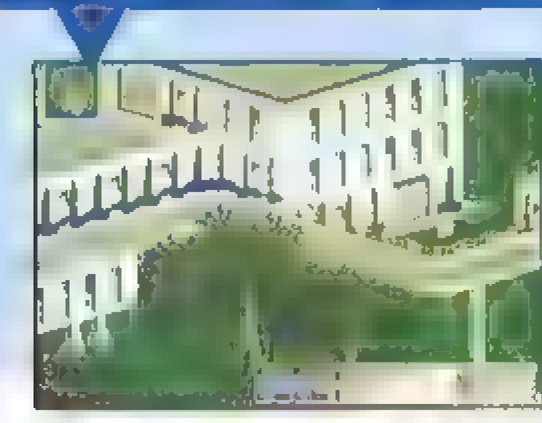
爲了避免發生上述的情況，筆者建議您在移動部隊的時後，先注意一下秀在畫面上的『動線』；如果發現秀出來的不是最短路徑的話，那麼就只好採用移動短距離的方式，分多次來進行移動。



話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖留言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得闖榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

- 面額3.5元　酬費 350元，另贈雜誌一期
- 面額　5元　酬費 500元，另贈雜誌一期
- 面額　9元　酬費 900元，另贈雜誌一期
- 面額 12元　酬費 1200元，另贈雜誌一期



絕地戰士—作弊密碼



●何建興

在遊戲的開始畫面，按下 Control 鍵和 Shift 鍵不放，輸入「 cheat 」啟動作弊模式：

Ctl+E：在下個任務結束前增加 1000 點經驗值。

Ctl+A：擁有所有武器。

Ctl+C：給 1000 元。

Ctl+N：跳到下一個任務。

當在進行任務時，再按下 Control 鍵和 Shift 鍵不放，輸入「 cheat 」啟動以下密碼：

Ctl+P：將人員返回到上次所在地點。

Ctl+I：將人員隱形。

Ctl+R：將軍隊的生命、護甲、能源補滿。

Ctl+M：清除所有怪物。



巫[illegible]天境 II 無敵密技

按任何密技前先按 Backspace ←再打入

marketing：God mode

weapons：全部武器

health：生命全滿

armor：裝甲全滿

strength：增強您的威力

potions：得到所有藥劑

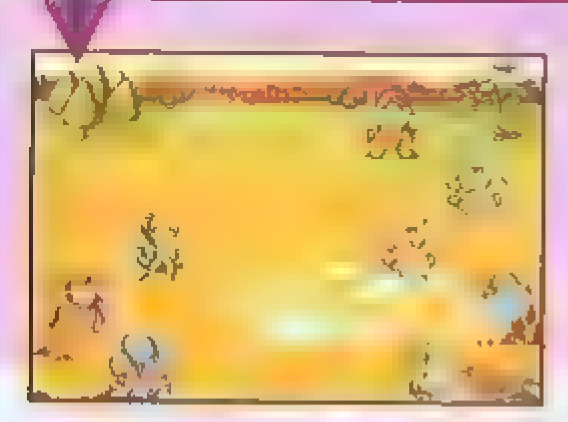
spells：全部法術

keys：得到所有鑰匙

in vis：能見度提高

level##：跳關如第關 level01 、 14 關 level

5.00



魔島大富翁——無限增值法

3.50

◎周峰傑

首先要有英雄卡及任意步卡（或1～6步卡），在進入裝備店前使用，大量購買高價物品（以50%之價格），然後馬上賣出，即可得到大量的資金，由於只要進入一次即可以50%的價格買入，所以缺錢的玩家們有福了。



門神傳——隱藏人物對戰法

5.00

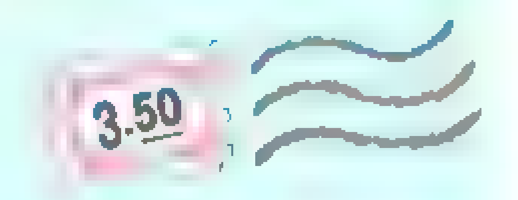
在故事模式中，將連同GAIA在內的九名對手擊敗後，便會有一段超必殺技教學的畫面，在此時按下F12，進入1P VS 2P的對戰模式，此時勝利的一方便可向隱藏人物SHO挑戰，若得以獲勝則將出現第二超必殺教學，同樣按下鍵盤上的F12，則蚯蚓吉姆將登場並成為你的對手。

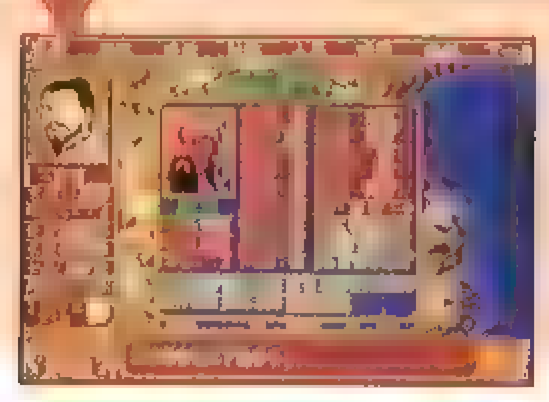


超時空英雄傳說——敵人全滅法

◎社長

(1)在戰鬥時按〔 ESC 〕出現主選項視窗
(2)同時按〔 Alt 〕＋〔 Ctrl 〕＋Q＋ W 輸入 password 的視窗
(3)輸入 unicorn 按〔 Enter 〕
(4)戰鬥時同時按〔 Ctrl 〕＋E＋ N 此時敵人就 Good-bye ！





三國演義 II——數值增加法

◎諸葛不亮

在遊戲中只要先輸入以下所列之英文字母，再鍵入數字密碼，即可提昇該項數據。增加或提昇之數值具有累加的功能，意即重複輸入增加米糧的密碼可以累加米糧，但須注意的是，以下的密技只適用於"完美典藏版"。

R 1919 ：增加 20 萬斛米糧
G 1818 ：增加黃金 10 萬金
T 7889 ：提昇訓練值
M 3849 ：提昇士氣值
F 1880 ：提昇農業值
B 9021 ：提昇商業值



大唐詩錄－一部眞心推薦給您的遊戲

好分爲...不錯、正點、棒極了、帥呆了等各種等級，而『大唐詩錄』卻不屬於任何一級，它超越這些而自成一格，是屬於世界級！把『大唐詩錄』擺到世界任何地方，也會令老外大讚"酷斃啦"！『大唐詩錄』的氣質、境界、詩意美令你驚奇。

蔡志忠

是的，誠如名漫畫家蔡志忠先生所講的，『大唐詩錄』是屬於自成一格的產品，她的許多構思都是極具創意的。就形式上而言，『大唐詩錄』這片光碟中，含有兩大單元，一是屬於CAI的<詩文賞析>單元，另一是冒險解謎遊戲<見龍在田>，兩者看似獨立，卻又可互為表裏。

首先，如果我們從CAI的角度來觀察『大唐詩錄』，我們不禁要宣佈Living Book的時代結束了，CAI軟體正式步入『大唐詩錄』的時代，在以往的教育軟體，所謂的互動，僅止於安排好的路線，玩家在畫面被動的接受說故事，偶而點一點畫面上的物品，展現與整個故事沒什麼關係的動畫；而『大唐詩錄』超越這種簡易互動的設計，以一種冒險解謎遊戲的形式製成，玩家必須扮演一位落難太子，以吟詩作對過關斬將，達到遊戲中學習的目的，整個故事的發展是由玩家所操控，結局也因為個人國學知識的不同，也有所不同。

<詩文賞析>的功能與內容，堪稱市面上一流的唐詩電子書，無論是其線上交叉查詢功能設計，或是資料蒐集，都是豐富而可觀的，而其美術風格更是首屈一指，他人難以向背，每首詩均配以一幅以上意境優雅的水墨國畫，再請書法家撰寫本詩，字體搭配詩境，龍飛鳳舞煞是好看；詩文朗誦的聲音字正腔圓、抑揚頓挫，聽起來格外的舒服；因此，我們可以這麼說，透過『大唐詩錄』來欣賞唐詩，我們不僅可以看到古人的詩詞之美，更可以欣賞到國畫意境、書法藝術及音韻之美，可謂集詩藝、畫藝、書藝、音藝於一身的光碟創作。

以教育學習理論上而言，學習、測驗、應用是知識學習的三大步驟，『大唐詩錄』在此有絕佳的創作表現，她匠心獨具的設計了一個遊戲單元－<見龍在田>，以冒險解謎遊戲為經，以唐詩各相關知識為緯，編織出一個極佳的唐詩學習環境；在看完<詩文賞析>單元後，到<見龍在田>試試自己學習了多少，若有所遺忘，也可以馬上回上翻翻<詩文賞析>，如此，在這一種遊戲情境中，以輕鬆、自在的心情，重覆著學習、測驗、應用三步驟，達到教育學者夢想中的『寓教於樂』的理想。

若是以遊戲的觀點來看『大唐詩錄』，那麼她的創舉更是令人激賞，不談別的，就光看她全場景的山水國畫，這種突破美日美術風格，自成一家，就足以令人愛不釋手、讚嘆不已，究竟國人終於走出一條屬於自已文化的路來了，就像漫畫家蔡志忠先生所說的：『大唐詩錄』是屬於世界級！把『大唐詩錄』擺到世界任何地方，也會令老外大讚"酷斃啦"！

再就她的遊戲內容來看，可以看出製作小組在構思各遊戲關卡的用心與巧思，除了一問答詩文以外，你可以想想看：詩詞與五子棋的關係、八卦如何連結到詩詞去，而又千里送鵝毛、七步成詩等歷史文學佳話，在遊戲內又該如何表現？『大唐詩錄』做到了！而且做得很好，對於這一點，筆者對製作小組深感敬佩。

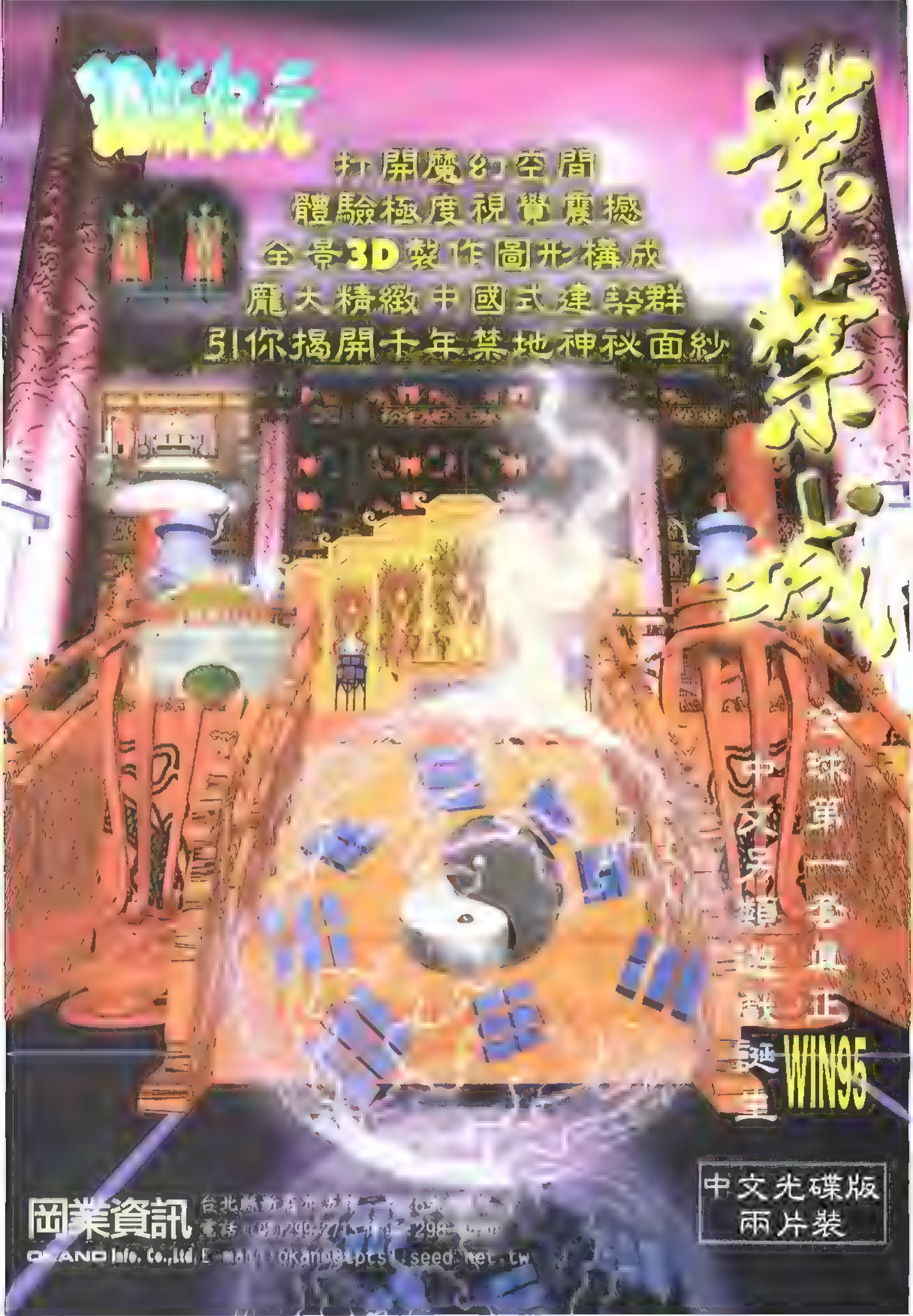
而以遊戲觀點來看<詩文賞析>這個單元，或許有人覺得好像沒有什麼關聯，可是筆者寧可採用更積極的觀點來看待----這種"資料庫"做法，這很有可能是遊戲創作一種劃時代的舉動；各位玩家有沒有玩過戰棋遊戲，對於海軍的作戰技術，絕大部份迴異於一般陸戰，在以往的遊戲，遊戲公司很有可能丟給你一本厚厚的操作手冊，看完後面，也忘了前面；而此時她如果能像『大唐詩錄』的<詩文賞析>一樣，附個"海戰手冊"之類的單元，玩起來絕對比目前還過癮，像『大唐詩錄』的<見龍在田>玩不下去了怎麼辦呢？沒關係，到<詩文賞析>OPEN BOOK，保證你"有吃又有捉"，不僅過了關，也可能不知不覺中學了一首詩。

不管你是RPG族、冒險族、模擬族，還是遊戲界中的菜鳥、老鳥、骨灰，

『大唐詩錄』這一套劃時代的創意作品，真的，誠心推薦給您！

OKANO 岡業資訊
台北縣新莊市五權二路26號七樓之二
電話：(02)299-2713 FAX：(02)298-0590
E-mail:okano@tpts1.seed.net.tw

北部地區代理：富爾特資訊
TEL：(02)917-2287
南部地區代理：華義國際
TEL：(07)726-1103


紫禁城
打開魔幻空間
體驗極度視覺震撼
全景3D製作圖形構成
龐大精緻中國式建築群
引你揭開千年禁地神秘面紗
WIN95
中文光碟版
兩片裝
岡業資訊



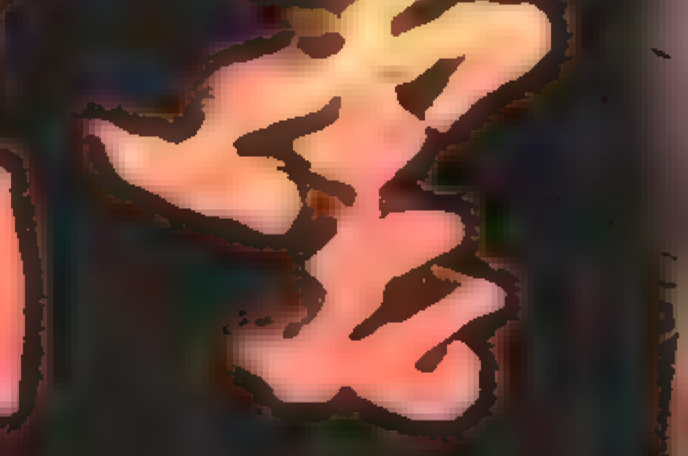
超時空G戰
時空交錯
高潮迭起
CD-ROM
1944年6月，改變世界歷史的諾曼第登陸行動正式展開，揭開了德意志第三帝國滅亡之序曲。
德國空軍軍官米漢凱爾駕駛戰機赴戰場支援同僚，
正當與聯軍敵機殊死決戰時刻，米漢凱爾的戰機突然瞬間在火網中消失……
當米漢凱爾清醒過來，
眼前竟然出現一位奇裝異服的美麗少女，以淒美動人的聲音說道
『我的人民正遭妖魔肆虐，請你救救我的國家……』
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
冒險遊戲
幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468

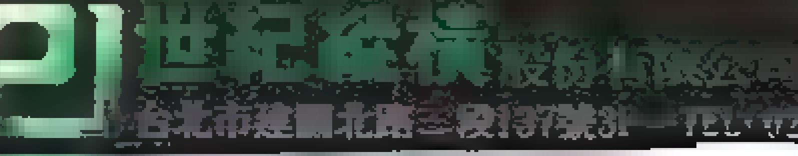


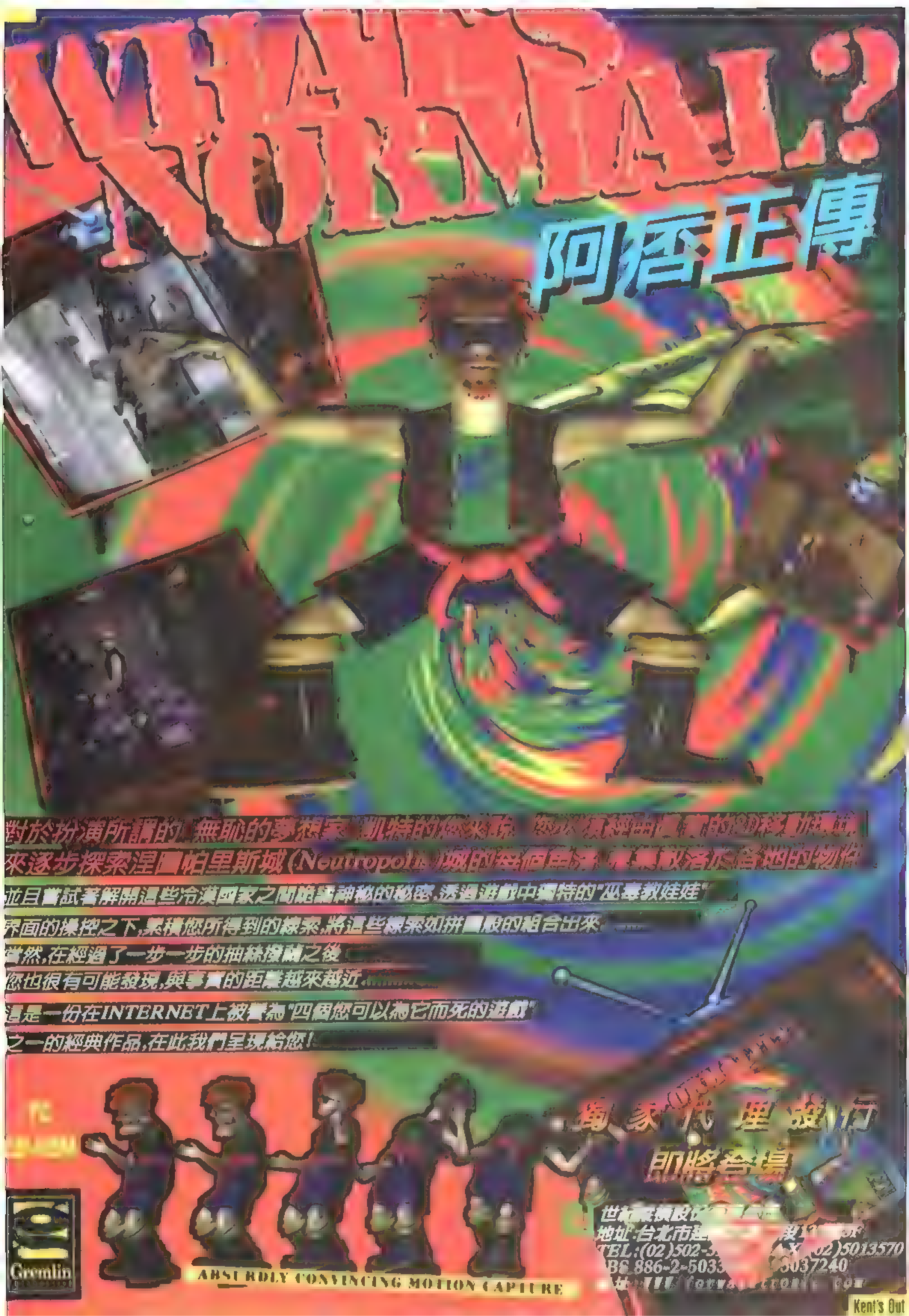
中國
珍藏光碟版
遼闊的五千年文化
歷經了堯,舜,夏,商,
晉,隋,唐等等朝代,
都將等著你來珍藏
內附
精靈幻界
遊戲及最新GAME介紹
誠.徵.遊.戲.工.作.室
21
TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
BBS:886-2-5033180.5037240
網址:WWW.FORWARDTRONIC.COM
世紀縱橫股份有限公司





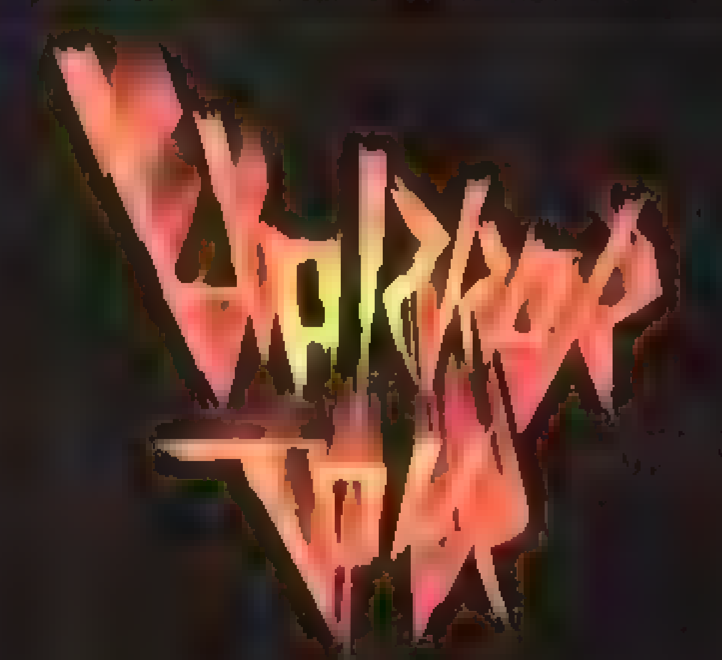



一套以我國三國時代
為背景的即時戰鬥遊戲
多達三百餘明登場武將及人物
數十種特殊建築及地物造形
三國風雲
近八十關外戰役
擁有四十五度視角及十一層地形高度
水 火 晴 雪 晝 日 夜等
真實季節氣候
陣法 落雷 陷阱
埋伏 潰堤等戰法任您攻城略地
江山如此多驕
令無數英雄競折腰
21世紀縱橫
BBS 886-2-5033180 5037240
www.forwardtronic.com


WHAT NORMAL?
阿唐正傳
並且嘗試著解開這些冷漠國家之間饒富神秘的秘密,透過遊戲中獨特的"巫毒教娃娃"
界面的操控之下,累積您所得到的線索,將這些線索如拼圖般的組合出來
當然,在經過了一步一步的抽絲撥繭之後
您也很有可能發現,與事實的距離越來越近
這是一份在INTERNET上被譽為"四個您可以為它而死的遊戲"
之一的經典作品,在此我們呈現給您!
獨家代理發行
即將登場
Gremlin
ABSURDLY CONVINCING MOTION CAPTURE
Kent's Out

穿越死亡

©MU, Inc.





SUPER STARDUST 96



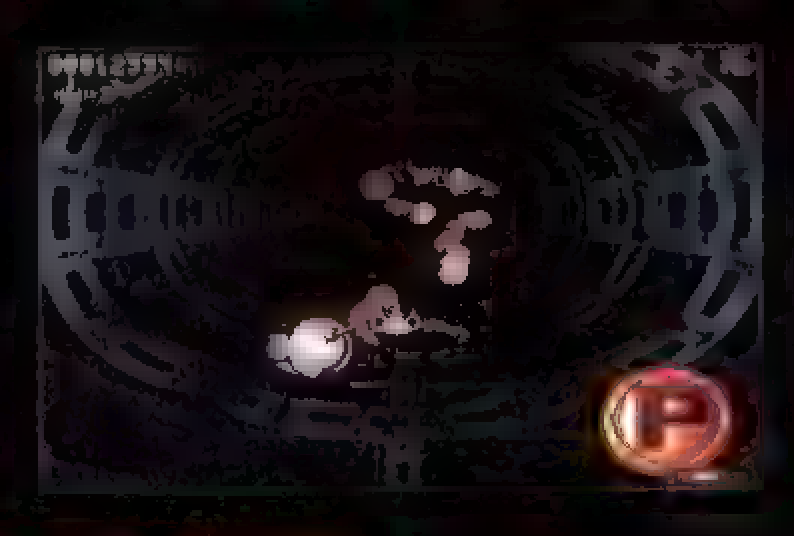


星塵之章





經典射擊名作96全新登場！



更有魄力的劇情！
更有變化的內容！
更有吸引力的畫面！



請您來親自體驗！

國內獨家代理



21世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段北路137號3F
網址:WWW.forwardtronic.com
TEL(02)502-5969 FAX(02)501-3570 BBS 886-2-5033180

寒假玩GAME不用錢
1000套大放送

由上而下：

1 模擬城市？？？？(軟體世界)
2.方城之戰台灣打幾張？
3 唐詩不熟別想過關(岡業)
4.會採花粉的小動物(射擊)
5 母的叫嫂子公的呢？(華懋)
6 會冒包的小怪物(龍愛)
7 英雄們的戰鬥史詩(宇峻)
8 電腦上面養小狗(第三波)
9.香港進口警察故事(安寶)
10.超級有錢人(大宇)
11 秦始皇睡覺的地方(光譜)
12 珍珠港命運你決定(仕楨)
13.全心復仇的大魔頭(宇峻)

由左而右：

一.西元1941年是日本皇記？？？？年(仕債)
二.俄國人發明風行全世界的遊戲？
三.方城之戰的賭神(光譜)
四.這小子是由 SEGA TV GAME 改版來的(鼎喜)(四個字)
五.他不烏龍只是發瘋啦(佳帝安)
六.最會講黃色笑話的男人(全崴)
七.大嘴、身圓、愛吃水果的小搗蛋
八.到前線當有錢人也不賴(宏申)
九.日本潛水艇大叛逃(華義)

姓名：　　姓別：　　年齡：
電話：　　身份証字號：
地址：
學歷：　　現職：

名　　額：1000名，各贈送PC GAME一套，送完爲止。
(贈品遊戲名稱在答案中，現在不便明示)
參加辦法：請將答案及個人資料填妥後寄回。
截止日期：86年元月15日
贈品發放：86年2月1日～2月28日

主　辦：集品資訊有限公司
協　辦：日本NEXUS株式會社
3G INCORPORATION
宇峻科技股份有限公司



集品資訊有限公司　新竹市民生路49號



普巴・郭切希

『普巴・郭切希』是藏文『自性・開門』之意。
我們深信人人天生都有與生俱來的『第三隻眼』，
只要能訓練、開啓您的『第三隻眼』，它就即將為
您打開一個您過去從未經驗過之神秘新世界！



★另贈一完整『香卡拉之謎』NEW AGE 音樂，神秘優美，帶您進入浩瀚的心靈空間



快樂的瓜瓜族



〔金鼎獎〕〔金龍獎〕〔中國時報開卷版〕最佳童書
『小野童話』精心改編

★文學、音樂、電腦的全新結合
★全光碟以３Ｄ電腦動畫繪成，靈巧精緻，名製作人童安格先生親自編曲配樂
★透過『瓜瓜族』和海底生物『燈怪』，告訴孩子什麼是『快樂的真諦』，並提醒孩子尊重大自然的生命
★生動有趣的海洋遊戲，讓孩子透過遊戲，學習有關潮汐、魚類、潛水等知識，寓教於樂

神秘的５Ｄ視覺遊戲

香卡拉之謎

『香卡拉』(CHAKRA)是梵文『恆動的圓』之意。
古老東方相信人體本身就是一『小宇宙』，而大自然
則為『大宇宙』，『大宇宙』有一自然能量，在人體
上分布於中脈七點上，互以彩虹七色串成。
人體這七點能透過禪定和冥想，和大宇宙彼此呼應，
藉此獲取超自然能量，這即是『香卡拉』之力。

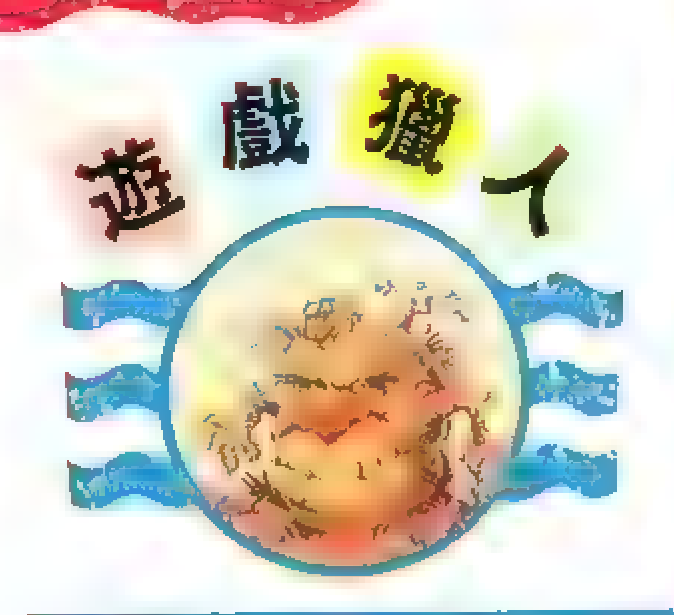
★同獲工業局『軟體工業五年計劃』獎助殊榮之優良作品
★別開生面之『笑話帖』，融合腦筋急轉彎與５Ｄ視覺挑戰，歡樂無限
★另贈一完整『香卡拉之謎』NEW AGE 音樂，神秘優美，帶您進入浩瀚的心靈空間



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二路88號8F
TEL.886-2-3563567 FAX886-2-3560969
服務專線：(02) 3560955



製作發行
福茂資訊股份有限公司
台北市林森北路575號2樓之1
TEL 886-2-5855895 (12線)
FAX886-2-5855896



本文作者／RXZ

說起三國演義，想當然大家是忘不了桃園三結義的故事，而赤壁之戰三國鼎足而立的故事更是大家耳熟能詳的。羅貫中在三國演義一書中加入了空城計、草船借箭等情節，再加上筆下人物躍然紙上，讓三國的故事成爲膾炙人口的小說。玩家對三國的熟悉毋寧說是對劉關張三人的崇拜，因此不少遊戲公司都將它視爲好題材，從早先的三國志系列到國人的三國演義以及吞食天地系列，不管是遊樂器、大型電玩和個人電腦上都有著三國的影子，今年夏天更是三國風起雲湧的時代，除了光榮的三國志V、三國志－風雲再起，國內也有龍騰三國和今天要評介的三國演義Ⅱ，以及即將問世的即時戰略遊戲－三國風雲，再加上電視節目的推波助瀾，今年的夏天有十足的三國味。





背負歷史的包袱

因爲對三國的熟悉，或者說對三國志的記憶，三國的戰略遊戲總不免拿來與三國志比較一下，不管是三國演義也好是三國志也行，兩者都難逃盛名之累，只要有一點點不如人意之處，就很容易受到玩家的口誅筆伐，尤其是前者，在玩家期待了兩年，天天看到廣告的情況下，更是讓人有過份的期待，然而遊戲的表現卻讓人大失所望，對熟悉三國志的玩家來說，無異是一場惡夢，讓人從兩、三個小時內就驚醒的惡夢…

蟲虫俱樂部

三國演義Ⅱ和之前的龍騰三國一樣，在 BUG 尚未完全清除之前就上市的作法，實在是讓玩家吃盡了苦頭；雖然遊戲中的 BUG 並不是很多，但是偏偏都是一些顯而易見的問題，像發石車數量計算的問題，讓玩家辛辛苦苦縮衣節食、耗時費力製作的攻城武器憑空消失，實在是說不過去；而一堆同名同姓的君主，就好像日本戰國時代的影武者一般，讓人爲之氣結；死後復生的武將居然領著地藏王菩薩的旨意，重回陽間再立爲王，作戰之後部份米糧落地生根不知去向，諸如此類的 BUG 眞是讓人哭笑不得。雖然之後的更新版本解決了某些 BUG，但是仍然存在許多問題，而最大的問題就是遊戲的整體性。筆者覺得遊戲公司在發



行前的把關工作極待落實，不然空有測試之名，卻無法行修正之實，沒有長遠的眼光，只著眼於眼前的利益是不會爲玩家所認同的，一個背負著許多玩家期待的遊戲，更應該以戒慎惶恐的心去製作，而不是草草急就章式的趕工。當然，筆者對這個遊戲的製作多少知道一些內情，只是這種態度對廣大的玩家而言，實在是不可原諒的。所以遊戲發行公司似乎也有打算回收並更換版本光碟的意思，雖然是亡羊補牢的的工作，也算是對玩家一點小小的補償。

人間有仙境

相對於三國志V而言，在三國演義Ⅱ對於人物的資料倒是做得十分地詳盡，再加上相當豐富

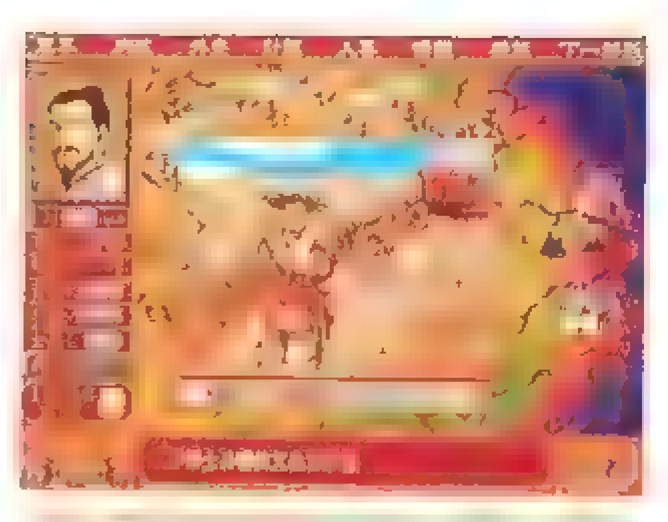


的語音，使得遊戲的過程不再是那麼地枯燥乏味；不過大量使用語音讓人有種畫蛇添足的感覺，而且語音錄製的水準參差不齊、音量控制不當的現象時而有之。語音部份在朝廷會議、軍師建言和武將單挑上都有相當不錯的效果，在其它的地方則顯得有些突兀。而遊戲中隨著季節和環境的不同，會由揚聲器中傳來風格迥異的悠悠樂音，忽而輕姿曼妙忽而慷慨激昂，在 CD 中所收錄的二十五首背景音樂可說是遊戲的精華之處，整體的水準與三國志 V 相較有過之而無不及，然而可惜的是在大部份的 CD-ROM 中音樂都會有中斷的現象，實在是美中不足之處。最爲人所詬病的大概就是遊戲中的人物肖像了，三國中的武將個個都像是流氓痞子，不同的武將畫像有著十萬八千里的差別，很明顯的可以看出是出自多種程度的美工之手，遊戲除了動畫的部份之外，其它的美工表現實在是非常不理想，主畫面上糊成一團的中國大地圖，看了真是讓人慘不忍睹，而攻城戰的畫面雖然還算不錯，但是在佈局上來說，始終給人一種乏善可陳的感覺。



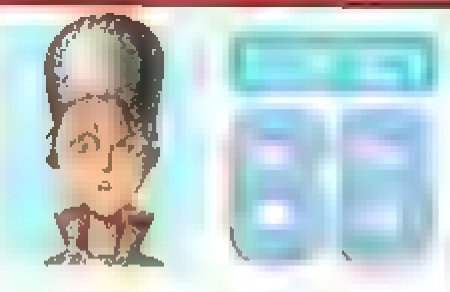


其實平心而論，三國演義 II 除了許多未能除盡的 BUG ，有許多設計確實是還不錯的，像是語音、單挑和月回合制，以及陣形、人物資料等等；尤其是單挑系統，雖然不合情理（筆者不太相信三國的武將是像武林高手決鬥一樣，應該是在馬上決勝負才對），不過遊戲是講求娛樂效果的， 3D 的人物單挑配合不同的武器攻擊方式，讓玩家從觀眾變成主角，完全參與單挑的過程，可以說是創舉；而攻城戰的武器系統、陣形也相當豐富，打起戰來原本是可以過足癮的，非常可惜的，就像單挑系統一樣，遊戲



的資料設定和計算公式顯然有著相當大的問題，這個問題能讓玩家的呂布甚至會被沒沒無名的韓當斬於馬下，攻城的部隊猶如群龍無首的蟻群，不管你是錐形陣也好是一字長蛇陣也行，關羽帶的兵和孔融帶的兵都是人生父母養的，在戰場上就是一樣的，這個笑話未免開得也太大了。諸如此類的計算和機率問題把遊戲的感覺破壞殆盡。另外層出不窮的暗殺問題、災害問題更是令人氣結。因爲這樣，不管遊戲在音樂、單挑、人物資料、語音、音效、動畫和指令執行架構上做了多少努力，這些獨立的單元，即使有再好的表現，也就像灑落一地的珍珠，粒粒皆是珍品，卻少了串起她們一最不起眼，但也是最重要的細繩；在整體架構上不能夠做有系統的安排，顧此失彼的結果，讓它成爲一個失敗的作品，如果程式設計師您看到這篇文章，希望你能在下一個作品中先有個完整的企劃。

群英會審 VER 2.1



雖然在先天上已有著強勢的故事背景以及不錯的單元表現，但在參差不齊的美工水準和 Bug 遍佈的情況下，玩家已無法在遊戲中得到預期的樂趣。



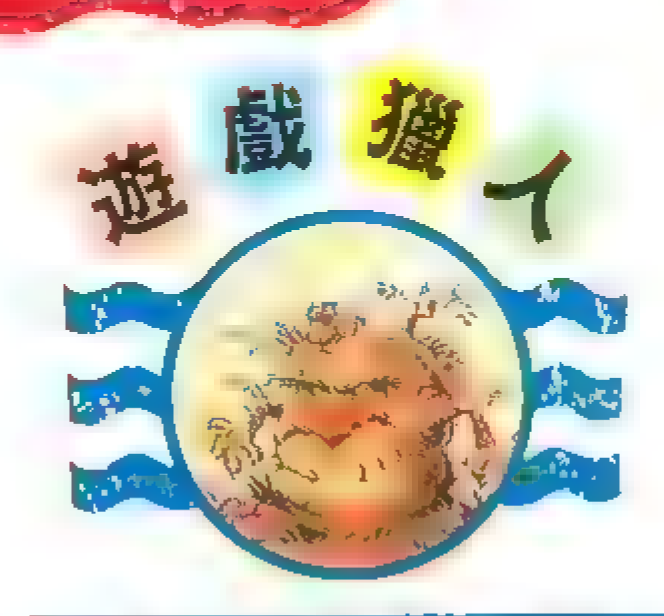
隨處可見的Bug，多到令人覺得不悅，嚴重影響玩遊戲的樂趣；平淡無奇的配樂和生硬、質劣的語音，關掉喇叭似乎是較好的選擇，雖有良好的企劃腳本卻未能加以發揮，實爲可惜之處。



以三國時代爲背景之策略遊戲，或許是前作的名聲過於響亮，使得本遊戲被玩家以較嚴苛的標準評判，但除了音樂表現不錯之外，架構不佳再加上 Bug 過多，大幅降低了遊戲的可玩性。

設計公司	智冠科技
發行公司	智冠科技
遊戲類型	策略
發行版本	光碟
使用平台	DOS 5.0
適用機型	486 以上
記憶體	4MB
支援音效	S/U/G
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
售價	1200 元
測試配備	6X86-P166+、32MB RAM、S3-325 ViRGE、6X CD-ROM

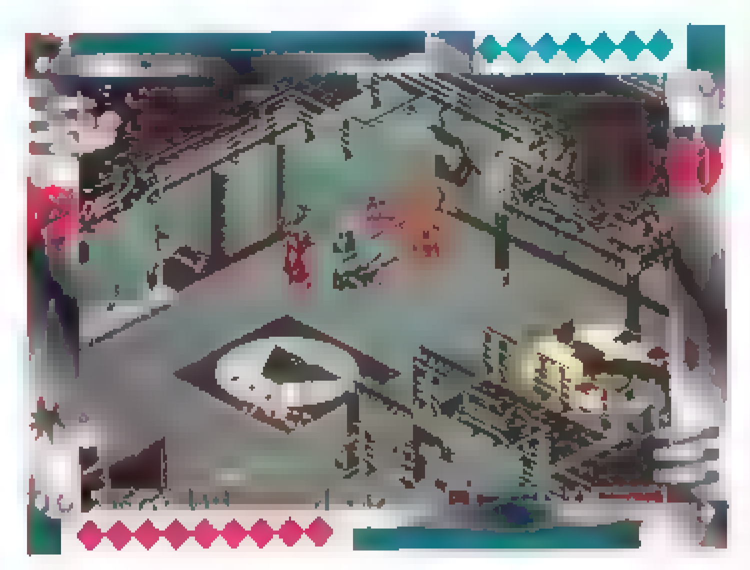
REVIEWS



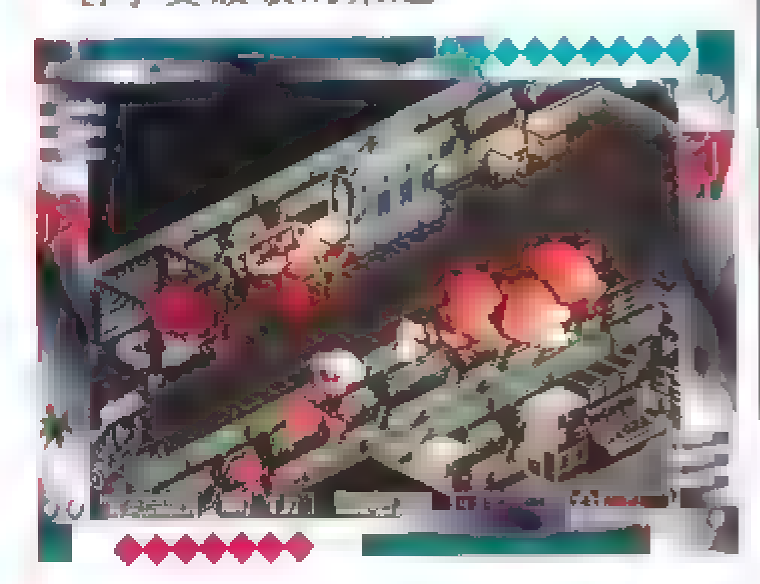
本文作者／紀榮綱



十字軍 絕不後悔



繼承第一代十字軍的盛名，ORIGIN 出了十字軍的續集－絕不後悔。這次暗殺者的活動範圍在月球上。既然是二代，當然有新型態的武器與敵人出現。畫面採取 SVGA640 × 480 高解析處理，漂亮的圖形令人嘆爲觀止。除了圖形好看之外，十字軍吸引人的特點就是，遊戲中的爆炸畫面，與武器殺人的方式。在這一代中自然比上一代好，幾乎所有的物品都可以破壞，讓玩者享受破壞的樂趣。



由於是在月球上執行破壞任務，所以無法像在地球有補給站，只有聽取任務簡報的簡報室。如果沒有回到簡報室中，手中的通訊器也會傳送必要的任務訊息，提供給暗殺者，讓他知道任務的目的爲何。這次任務的訊息，是採用影像畫面傳輸，這種方式讓玩者比較能融入劇情。而且緊要的關頭時，手上通訊器也會提供有用的訊息，讓玩者知道朝那一個方向走較有利，而不是一隻無頭蒼蠅到處亂撞。不過仍舊沒有提供地圖模式，所以玩者要自己記住經過或漏掉的門與走道，這點實在是令人煩惱。



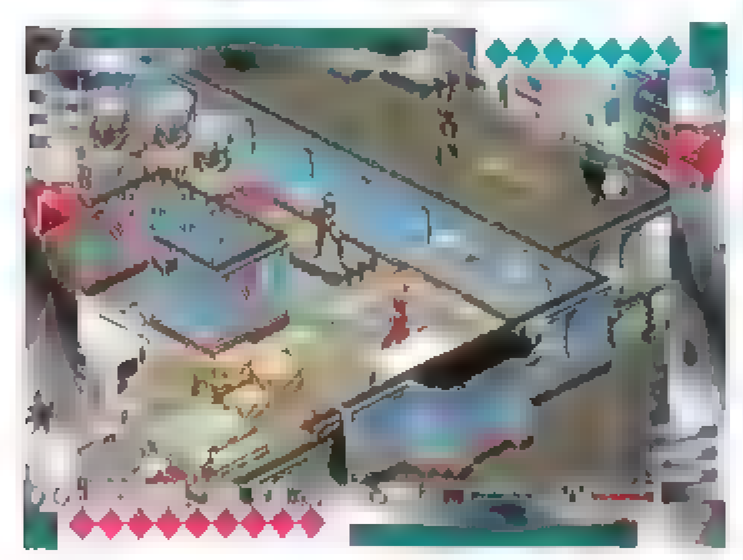
十字軍令人稱讚的地方，是模型人能做細緻的動作，在這代更加入相當多的動作。翻滾動作除了左右翻滾之外，還加上了前滾翻，也就是說你能直接翻到敵人前面，然後給予致命的一擊。蹲下來的動作中增加了左右精細的半步移動，讓玩者能微調暗殺者的瞄準點，在某些較致命的角落，可以將瞄準點更精確的對準敵人，而不會瞄不到敵人了。向前跑步也有了選擇，不會是在呆呆的向前衝，可以做急轉彎的動作，讓暗殺者可以躲避敵人的攻擊，再配合上滾翻的動作，保證可以演出高難度的動作。玩者只要熟悉前進與躲避動作的操作方式，完成任務並不會是一件困難的事。

模型人能做出細緻動作是十字軍令人稱讚的地方之一，另一個則是殺人武器的多樣化。一代之中，凡是被火箭筒射中的人，都會烈火焚身並發出慘叫聲。這一代火箭筒仍舊保有，而且又多了好幾個毀滅性武器。先談談結晶槍，人被射中之後，會變成跟冷凍一樣變成白色的，再經過一次撞擊之後，就粉碎了。另一個殘暴的武器是微波槍，這把槍將人直接炸成粉碎，你會看肉塊四處飛散，如果一直使用這種武器，則整棟建築物內將充滿噁心的人體碎片。

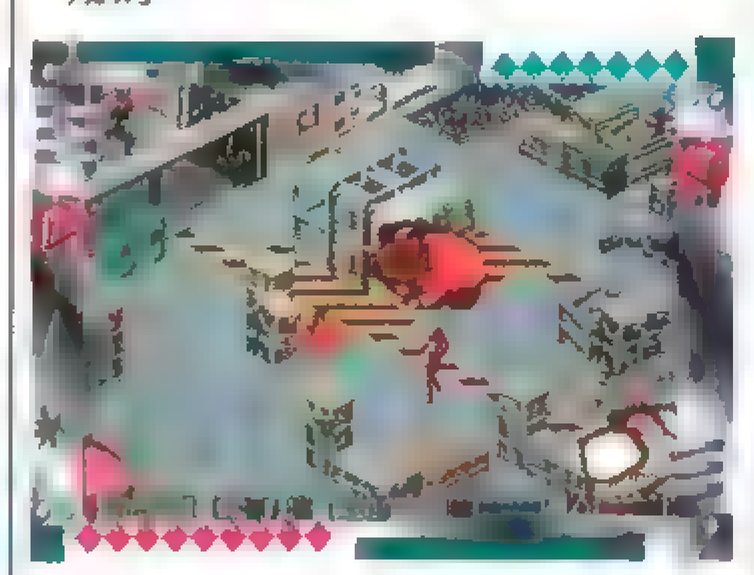


除了槍枝之外，輔助的武器或器材也增加了不少，裡面有一種散射武器，擺在地上後將其引爆，飛出來的物品會再引爆一次。非常類似魔鬼毀滅者（ERASER）中散射的飛針。對於機械人你是否非常頭痛呢？這次

也提供了電子干擾器，對於近距離的機械人。可以做電子干擾，不會像在一代中束手無策。這次也多了一種會變形的機器人，只要密碼輸入錯誤，就可以看到到這種變形機器人，從原來的通訊器材變成殺人武器。對於深鎖的密門，相信有人找不著鑰匙卡在何處，這次爲了方便大多數的人，也增加了密碼破解器，讓密碼鎖住的門可以應聲而開，這種破解器有次數限制的，所以使用的時候要非常的小心，否則緊急時，打不開密門，就很糟糕了。



十字軍一代的敵人，通常不會做出太細緻動作，所以玩者經常利用較複雜的翻滾，來射擊敵人。但這次連電腦操縱的敵人，也同樣的可以做出這麼細緻的動作，玩者可以看到一個人翻滾出來射擊後，又回到原本的掩蔽物中，非常的刁鑽。通常玩者要花上一番工夫，才能將他解決。除了會做出動作細緻外， AI 也增強了不少，想要用蜘蛛炸彈攻擊躲在角落的敵人，似乎更難了，當你釋放的蜘蛛炸彈靠近守衛時，他會將蜘蛛炸彈射爆，讓自己免於受傷害，相當的聰明，玩者這次要非常靈活的應用各式武器，消滅躲藏的敵人，而不只是將東西擺著就行了，這樣做是沒有用的。



遊戲的每一樣物品看起來比一代清晰和漂亮多啦。當然跟機器越來越快也是有點關係，每個場景中，會動的東西相當多，讓人眼花撩亂。爆炸畫面更不用提了，除了漂亮壯麗之外，眞是不知道如何形容。這次 ORION 在美工方面加強不少，除爆炸畫面外，東西被毀壞後的殘骸，更是五花八門，各種東西被破壞的場面都會出現。對於喜歡破換的玩者而玩，這更是一大福音。有東西阻擋在前一律摧毀，凡是會動的殺掉，不會動的爆掉。別擔心遭受任何懲罰，你是正義的一方，即使錯了也情有可原。當然重要的角色你是殺不死的，放心的進行掃蕩任務吧！

十字軍除了與動作的細緻外畫面，音效更是棒，配的相當好。從機槍的發射聲音談起，就像眞的機槍聲音，四處射擊時，還有子彈飛嘯而過的聲音。雷射與能量武器會先有充能的聲音然後在射擊出去。液化能量型的武器，有可以使肌肉融化的細小爆裂聲。微波武器，擊中人體那一剎那，骨頭碎裂聲清晰可聞，在加上畫面上骨肉四散，保證讓玩者會覺噁心。被火箭筒射中而著火的人，仍舊是淒厲的慘叫聲，跟上一代比較起來並無太大的差別。音樂配的相當符合場景，一種緊張與鬼鬼祟祟的感覺互相交錯著，玩者在執行遊戲時，會感覺到一股被人監視的氣氛，遊戲中的音樂，就是配的這麼棒。



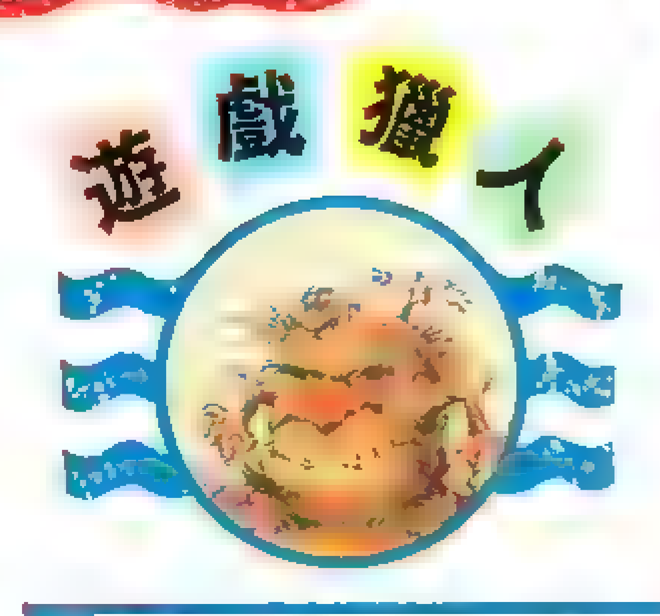
操作的方式就以鍵盤爲主，如果熟練，就可以控制了整個遊戲。如果覺得不夠的話，再配合滑鼠幾乎主宰了整個遊戲。這款微暴級的動作遊戲，可以實現你的毀滅欲望，徹底的進行毀滅者的行動，進而又再一次的拯救了世界。

群英會審 VER 2.1

		
88	86	92
強大的美術功力經由遊戲的畫面及模型人細緻的動作表露無遺，另外在音效的配製以及武器種類的多樣化，也同樣令人感到滿意。	承繼前作優良的傳統， NO REGRET 的表現也絕不令人失望，較前作有更多威力強大的武器，在人物動作方面也更加精細，而武器的爆破場面也設計的非常血腥逼眞。	ORIGIN 所出品的動作遊戲之續作；高解析度下的畫面呈現出十分細緻的視覺效果，而遊戲進行時的各種毀滅效果更是一絕，音效也表現得可圈可點，是個動作類型的經典之作。

國外發行：ORIGIN
國內代理：憶弘
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX4-75
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-90 、 32MB REM 、 4XCD-ROM 、 SOUND BLASTER 16

REVIEWS



本文作者／紀榮綱



一套好的動作遊戲，基本來說必要特質應該有幾點：畫面炫麗、聲光特效極具震撼力，還要簡單容易上手，操作方式便利，最後在加上一些出人意料的故事情節。這些均是電腦動作遊戲一貫擁有的眞理，因爲是動作遊戲，當然以動作爲主，但是毫無目的的動作遊戲，又會變成沒有內容。過去許多動作遊戲經典，如蘋果時代的小機器人、黑城堡，PC 時代的波斯王子系列、GODS、以及最近的雷射超人…等等，都是有一點小故事，然後以大量的動作爲主幹，可以說具備上述所提這幾種要素存在。最近公司，推出的 Time Commando，這套遊戲是不是有這些吸引人的特點呢？就讓我們來看看吧。



先談談遊戲的背景，您扮演的角色是時空管制局的一名特戰菁英，剛收假準備回局裡和値勤的女友（她是局裡的某系統管理者的高級助理）相聚，換回特戰隊的制服，時間還早，先打個電動殺殺時間。這時局裡發生了意想不到的大事情，其中一位操作工程師在作業時，偷偷將病毒卡插入終端機中，導至時空管制電腦發生異常變化，產生奇怪的力場吞噬了您的女友和她的主管。您收到警訊後趕緊到達現場，發現這個奇怪的半透明力場表面是可以穿透的，當你嘗試觸摸力場表面時，卻被內層引力整個抓進力場，也開始時空冒險歷險…。至少故事掰的不錯。

整個遊戲過程分成四種難度，十個時間場景。難度不同是在敵人受攻擊後的損傷強度、主動攻擊的攻擊性、閃躲的敏捷度上做不同區隔。至於時代背景，就眞的是非常有意思的設計，讓你暢遊在眞實與虛幻的歷史背景中。至於您使用的戰技、武器等等不同的打鬥技巧，更是考驗你對遊戲是否能靈活的操縱，這正是本遊戲要表達出的動作遊戲觀。舉幾個例子來說，當您一開始進入史前石器文明，處於一切都以蠻力解決的時代，偏偏所扮演的

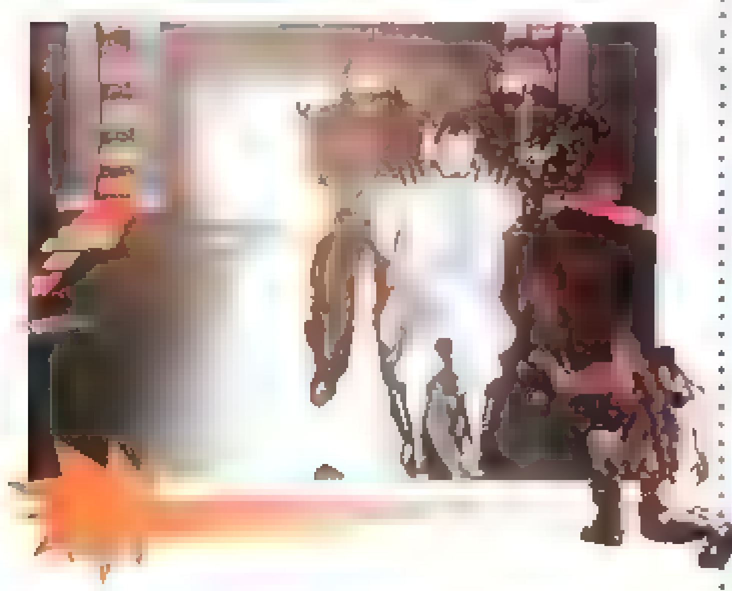


特戰隊員受力場影響，忘記了大部份的武鬥技，而且體力與體質都尙未恢復，所以動作還很遲頓，比起遊戲未虛擬空間戰鬥用的空手戰技可說是天地的差別，所以啦！某些情況下您可能挨打，不過原始人對武器使用可不那麼行，當您撿到棍棒、長矛、大槌等等武器後，所使出的戰技可能就遠較原始人靈活。到達中古世

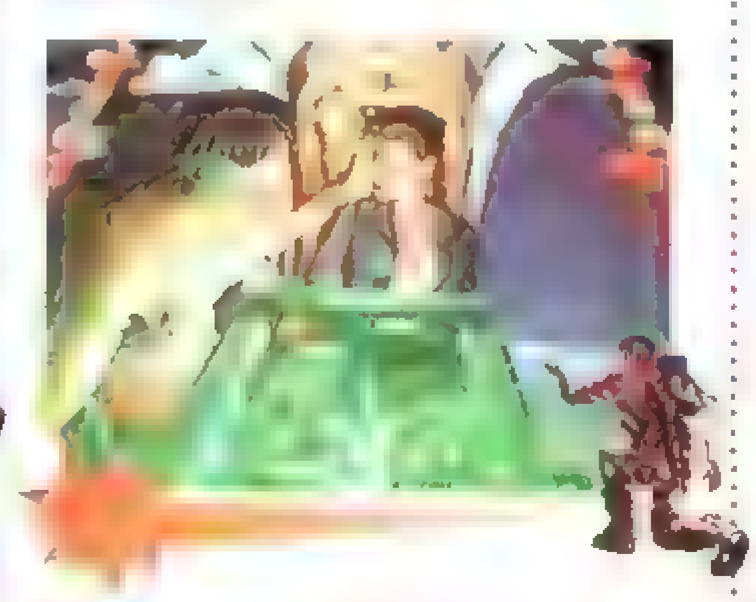


紀之後，主角還可以學到魔法術，用火球術攻擊敵人，進入了魔代的時代，就有了長距離的攻擊武器。但是別高興的太早，因爲當一進入新的時間地帶時，全部的武器又歸爲零，不曉得說是良好的設計還是整人的設計，但是最後面的一場決鬥，保證出乎大家的意料之外，主角是用拳腳打敗大魔王的，沒想到外國人也學會了用拳腳決定勝負。除了這個之外，其餘的場景就有各式武器

出籠，保證大夥兒殺的過癮（或是被殺）。



當主角進入遊戲中期接近現代，就越偏向以槍隻射擊武器解決一切，因爲近代主要戰力的要素，幾乎都是以火藥爲主。不過有幾點令人納悶的地方，像是很多人在西部場景最後一小關撿到雙左輪，不但戰技變得很酷（本來左右閃躲做出來的動作都是橫跨一小步，當您拿到雙槍後動作變成側蜷曲滾翻），連裝填動作都一下就完成了，但是後面的現代戰場，所使用的新左輪可沒有這樣便利了，不但原來滾翻戰技取消，還有不太穩定的戰技，就是帶刺刀狙擊步槍，某些時候以爲敵人夠近，不用裝填就可以憑刺槍術解決的機會，但是 Time Commando卻做出沒子彈的動作，眞是忍不著要破口大罵了，可見程式在判斷的某些時刻寫的有問題。無論遊戲難度有多高。相信很多玩過這個遊戲的人，碰到上面這種被圍毆的情況時，可能腦袋裡多盼望這時拿回近身攻擊武器西洋劍、短棍、或者黑曜石短棍多好！而不是連當棍子都很難用的長槍。



那這個遊戲容不容易破關呢？事實上，這個遊戲的難度並不會太高，有人可能會剛開始時玩一般級，這是不必要的驚慌。遊戲的企畫，並沒有將裡面的敵人塑造成超人，當您遇到敵人時，都有相當的強悍的地方，但也絕對找得到罩門。遊戲過程中，夾雜一些小謎題，對一般人而言不會太難，因爲遊戲基本上是以動作成分爲主，所以謎題做得蠻簡單的。如果不相信的話，諸位玩家親自試一下便知道了。



雖然 Time Commando 有著上述某些不太公平的某些設計，但這個動作解謎遊戲，還是一個精品。尤其遊戲中諸多的動畫效果、以及承襲鬼屋魔影系列、雙子星傳奇的流暢動作優秀傳統，謎題也經過精心企畫，不會讓玩者過不了關的，但要用點心來思考。敵方角色也特別具有鮮明的動作行爲，這些種種因素，建構出來的遊戲娛樂價值，是今年度動作遊戲以來所僅有的一個。事實上今年度出的遊戲，大都偏向冒險遊戲，動作與角色扮演相當少，或許年末時 LBA2 會出來，還有另一個也是令人期待的大作"HEART OF DARKNESS"



，這兩個都是動作型解謎，雖然兩個遊戲都還在趕工之中，但是 Time Commando 正好補了這個空缺，相信會讓廣大的動作遊戲迷，過足了動作遊戲的癮。無論你是不是動作謎遊戲玩者，這款遊戲實在不該錯過。

群英會審 VER 2.1



是一款特別的動作遊戲，隨著所處時空的不同，主角能夠使用的武器也隨之改變，不斷的帶給玩者新奇的感受，再加上高解析度的遊戲畫面與流暢的動作，使遊戲更顯突出。



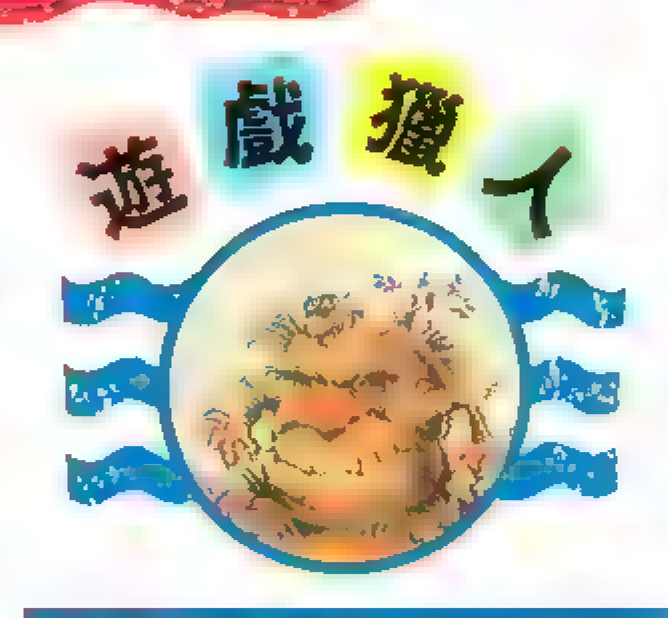
Cyber 認爲動作遊戲最重要的就是流暢，Time Commando在這一部份的表現還不錯，雖有些程式判定上的小瑕疵，但還不至對遊戲有太大的影響。



穿梭於各時空中的動作冒險遊戲，實際上冒險成份相當低，若稱爲動作解謎遊戲會較適合，逼眞的背景加上流暢的動作，配合適當的音效及背景音樂，操作也十分便利，使得遊戲性非常良好。

國外發行：ACTIVISION
國內代理：第三波
遊戲類型：動作冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：900元
測試配備：P-90、32MB RAM、4XCD-ROM、SOUND BLASTER 16

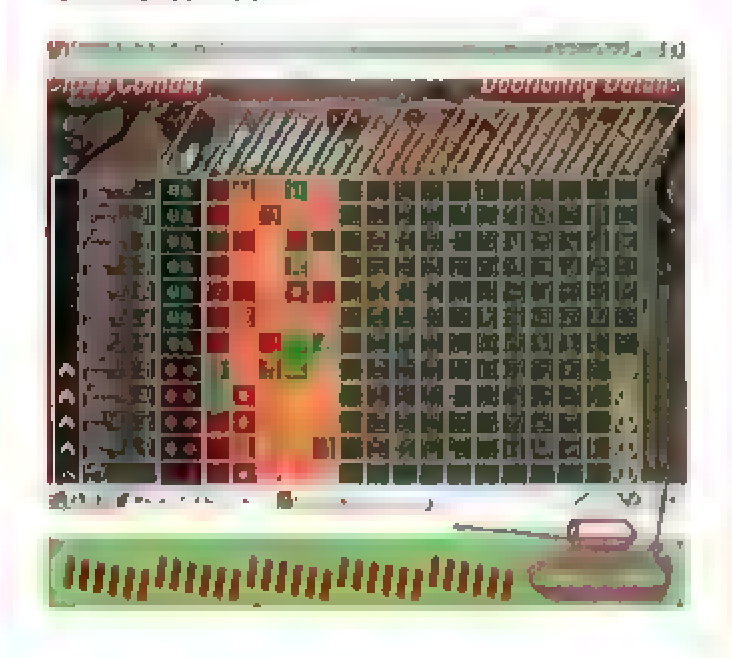
REVIEWS



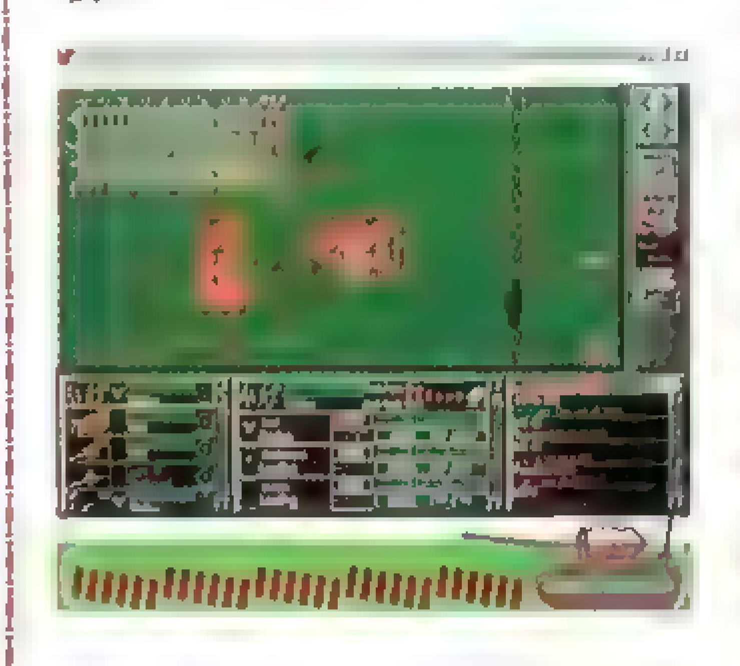
本文作者／YMJ



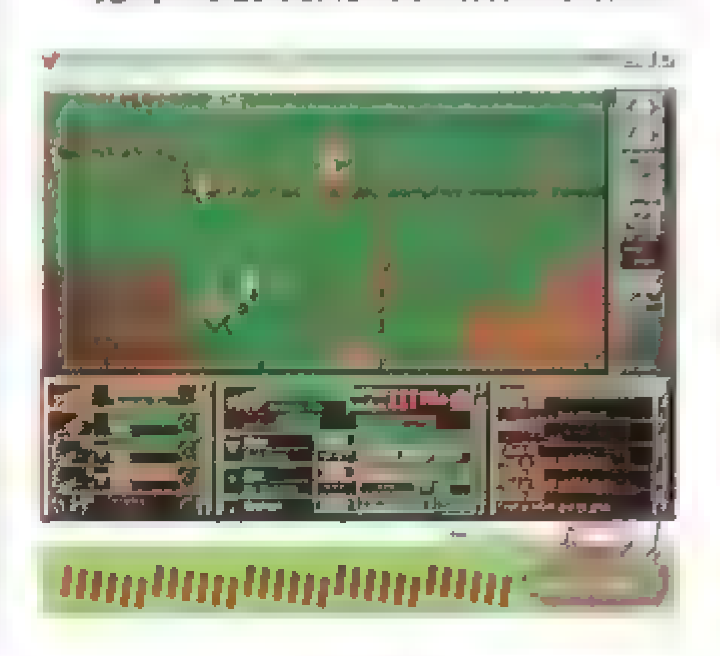
軟體界之霸－Microsoft自從今年開始加入遊戲出版界以來，動作可說是越來越明顯；繼先前的幾個射擊遊戲之後，Microsoft 最近代理出版的這款「戰鬥神將」在遊戲界各方面都頗受好評，令人不禁擔心新的『Microsoft 風暴』是否正在遊戲界醞釀中…先不談這個了，現在就讓筆者介紹一下這個難得的戰爭遊戲佳作。



「戰鬥神將」共一片光碟，使用了三、四百 MB 的空間，除了遊戲主程式外，還存放了不少過場用的 AVI 檔影片片段，這些二次大戰的珍貴歷史影片也為遊戲本身增添了不少價值。「戰鬥神將」是以 WIN95 作為主要平台，以 SVGA 作為主要顯示模式；雖然遊戲建議使用 800 × 600 的顯示模式，但筆者認為 640 × 480 的模式比較適合。「戰鬥神將」支援 WIN95 的 DIRECTX2 ，因此硬體限制並不清楚，不過以遊戲本身使用的 SVGA 模式、即時戰鬥和敵我人數來說，太慢的主機可能會讓這個遊戲變成戰鬥神「龜」，基本上它在 Pentium100 以上的主機上執行起來會比較順暢。遊戲本身沒啥音樂可言，但音效就極為精彩，特別是各位在半夜玩時最好喇叭關小一點，以免在附近臨檢的警伯們以為您家裡有人在槍戰…



「戰鬥神將」以二次大戰諾曼地登陸後，德軍第三五二步兵師和美軍第二十九步兵師的戰鬥為題材，從灘頭戰到越過 Aure 河、法國鄉間、192 高地以至於最後決勝負的 St.Lo 鎮。遊戲並非採用一般的勝負制，而是以時間作為戰鬥結果的評分，美軍的勝利可加快攻到 St.Lo 鎮的時間，德軍的勝利則可減緩美軍推進的時間，在戰役模式中這累積的時間決定最後的勝負。遊戲本身亦提供兩種玩法，即單場戰鬥和戰役模式，其差別在於玩者在戰役模式中將可一場接一場地打下去，自己部隊的編制和接下來的戰場，則要看上一場的勝負和部隊損失程度而定，玩者亦可將自己打到的精彩戰役存下來留做日後娛樂之用。若戰果十分豐碩，玩者自己（指揮官）和部下們也可能會被授予勳章。





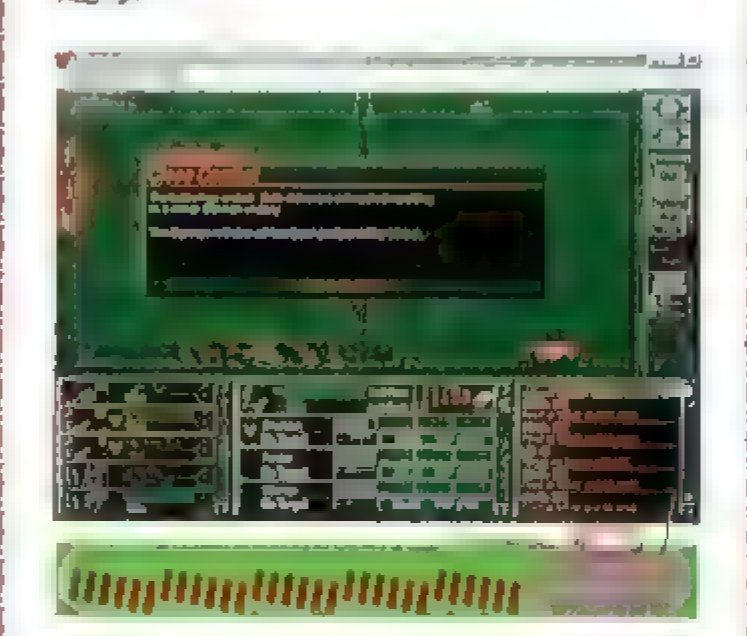
「戰鬥神將」的模式相當單純，基本上是由一場又一場的戰鬥組成；當一場完成之後，看完戰果簡報，隨即又接下一場。戰場以正上方鳥瞰的方式顯示，各式景物畫得十分細緻，建築物則以拆掉屋頂的方式來表現。這些景物不單是好看而已，它們都有各自的高度、掩蔽力、防護能力和移動延遲值，也會在砲火之下被破壞；由它們所構成的地形，則巧妙地製造了許多的視線和防護障礙，讓敵我雙方的部隊可以

居中駁火。雙方的單位全都以正常比例繪製，並以細緻的動作在地圖上移動，配上激烈的砲火和爆炸效果，使『戰鬥神將』的戰鬥足以重現當年德美兩軍激戰的情景。





『戰鬥神將』最大的魅力之一，大概就是它採用『終極動員令』和『魔獸爭霸』之類的即時戰鬥系統，全滑鼠的操作方式，讓玩者可以輕易地對每一個單位下移動和攻擊命令；而『戰鬥神將』中的部隊完全仿照眞實的編制，雙方最多都可有將近一個連左右的兵力。雖然這些部隊都以類似班的方式來區分以利指揮，但他們行動時卻是各跑各的，因此在戰場上您將可看到大批士兵東奔西跑，或開槍、或掩蔽、或臥進、或急奔，各自有各自的行動，景象之壯觀有如當年的激戰重現。『戰鬥神將』的宣傳重點之一，就是它號稱遊戲中的士兵可以表現出有如眞實士兵般的反應，筆者認爲此言確實不虛，士兵們會依照其士氣和所處狀況而做出相對的反應：當一群移動中的士兵突然遭到攻擊時，您將可看到他們立刻四散掩蔽並立刻反擊；而士兵在遭到猛烈火力射擊時，也可能會回頭用臥進逃回去。如果不是戰況經常吃緊的話，觀看這些士兵的反應還眞是一件趣事。



『戰鬥神將』另一個吸引人的地方，便在於它的規則相當深入而詳盡。雖然以即時系統作爲主要模式，『戰鬥神將』卻沒有因此而簡化了戰爭遊戲最重要的規則，凡舉索敵、視線限制、壓制力、間接射擊、地形障礙的掩蔽力、各種槍砲和車輛單位的特性等，『戰鬥神將』都做得相當完美，甚至有些回合式的戰爭遊戲規則還沒有它來得詳盡。戰略迷們將會在『戰鬥神將』中發現，傳統戰爭遊戲結合即時系統後的美好成果，這也可說是『戰鬥神將』成功的地方。



綜觀『戰鬥神將』這個遊戲，筆者認爲它是個相當成功的作品，如果不是它的背景架構僅止於到 St.Lo 的局地性戰爭，以及戰略面過於粗略、玩者的部隊完全靠上級指派；筆者相信它必定還可以吸引更多的玩者。如果您是個二次大戰戰爭遊戲的忠實玩者，筆者建議您一定要玩玩『戰鬥神將』，不過再次提醒您記得晚上把聲音關小點，還有最好準備 Pentium 以上的主機，否則要是變成了戰鬥神「龜」，可別怪筆者沒警告您…祝戰鬥愉快！

群英會審 VER 2.1



由軟體界的大老－Microsoft 所出版的戰略遊戲，在各方面所呈現出的精采程度自不在話下，不論在畫面、音效以及操作介面和遊戲的創意，都令人相當滿意。



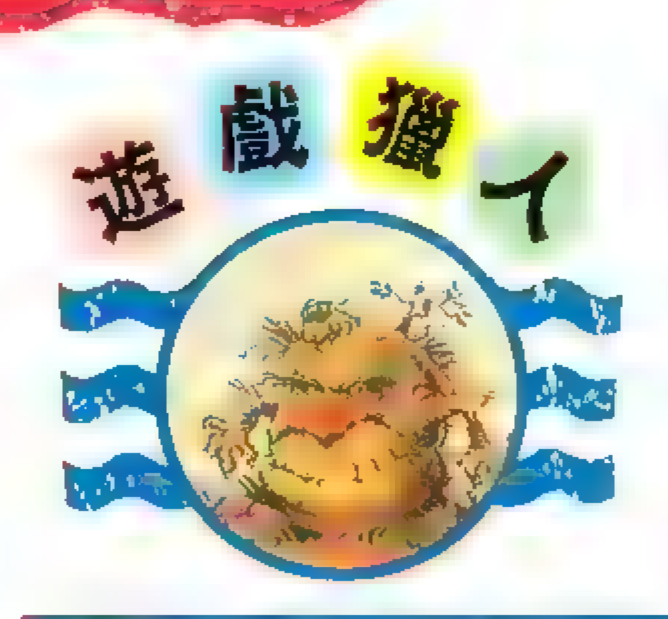
精彩的音效搭配，活絡了遊戲的靈魂，場景的刻畫也相當細膩，聲光方面的表現頗具水準，配合上簡便的操作方式及詳盡的遊戲規則，將「戰鬥神兵」架構成爲另一個二次大戰的舞台。



以二次大戰諾曼地之部份戰役爲背景的即時戰略遊戲，聲光效果的表現良好之外，能把戰場上的實際情形表示得如此逼眞，戰場上的規則也設計得十分詳細，極適合愛好戰略遊戲的玩家細細品味。

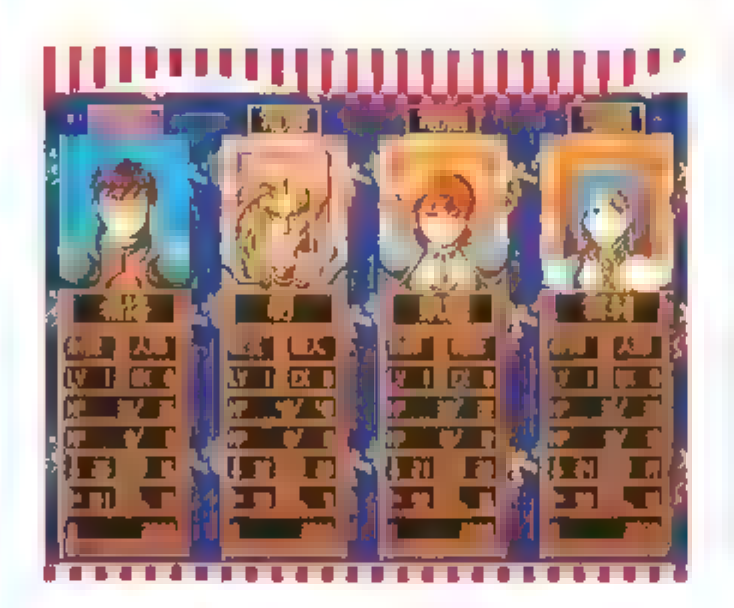
設計公司：ATOMIC GAMES
國內發行：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：Win95/Win3.1
適用機型：PENTIUM
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容
顯示模式：SV
操作介面：M
密碼保護：無
售價：1490 元
測試配備：Pentium-120、16MB RAM、ET4000 W32P、SB 16/GM、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／神手



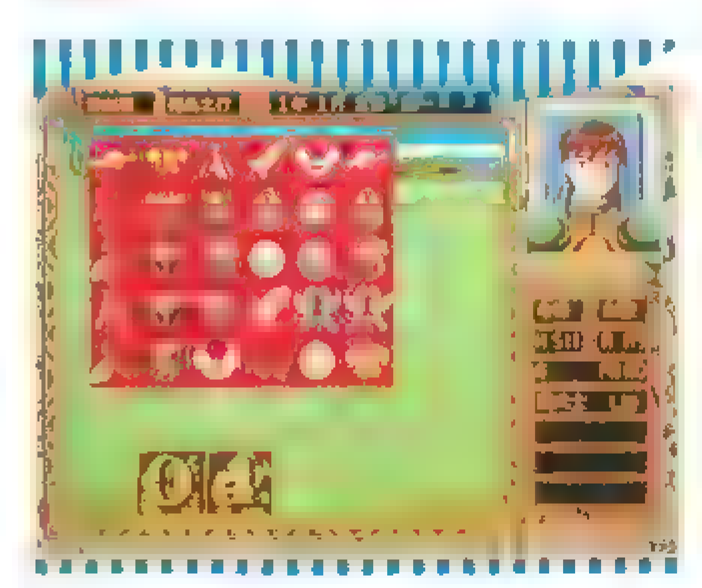


就像「俄羅斯方塊」一樣，簡單又好玩的遊戲一直受到大家的歡迎，爲了能擁有更多不同的樂趣，許多傑出的創意工作者，會保留原來遊戲的精髓，但加入了更多吸引人的因素，不僅豐富其內涵，更替原來的遊戲增添不同的風貌。

這款由軟體世界發行的「魔島大富翁」，也是個基於相同理念所產生的作品，以原始的大富翁類遊戲爲背景，但加入角色扮演的架構，配合一段簡單但不失趣味的故事，呈現在各位玩者面前，就是另外一種不同的逗趣遊戲。



首先在遊戲的方式上，除了延續傳統大富翁爭奪領地的過程之外，在本遊戲虛擬的故事裡，玩者可以選擇成爲預設的四名人物之一，購買形形色色的道具與裝備，並召募不同的種族爲你效命，因此除了金錢之外，武力也是勝利的關鍵！而進行遊戲的方法，除了有可自由選關的一般模式之外，還有必須按先後順序過關的故事模式，提供了相當的自由度。



然後就參賽的人數來說，由於遊戲本身的故事架構，因此不管設定爲玩者或電腦控制，一定得有四名人物進行遊戲，所以固然在等待與休息時間的搭配上還算恰到好處，但多少讓人覺得有些缺憾，特別在一般模式中，人數的多寡應該不影響遊戲的進行才是。

而在地點的設計方面，林林種種共有二十種之多，配合亂數出現的十七種事件，玩者幾乎每兩步就會遇到一次特殊事件，或許展開戰鬥，或許進行召募，也或許瘋狂採購，反正玩者們絕對不會感到無聊就是；至於各類寶物與道具，這是熟悉角色扮演類遊戲玩者最感興趣的吧！不同的人物必須裝備不同的物品，以加強不同方面的特殊能力，因此大家在選擇人物時，可以依自己的個性，做出不同的選擇，這麼一來在遊戲的過程中，也將有不同的趣味發生。

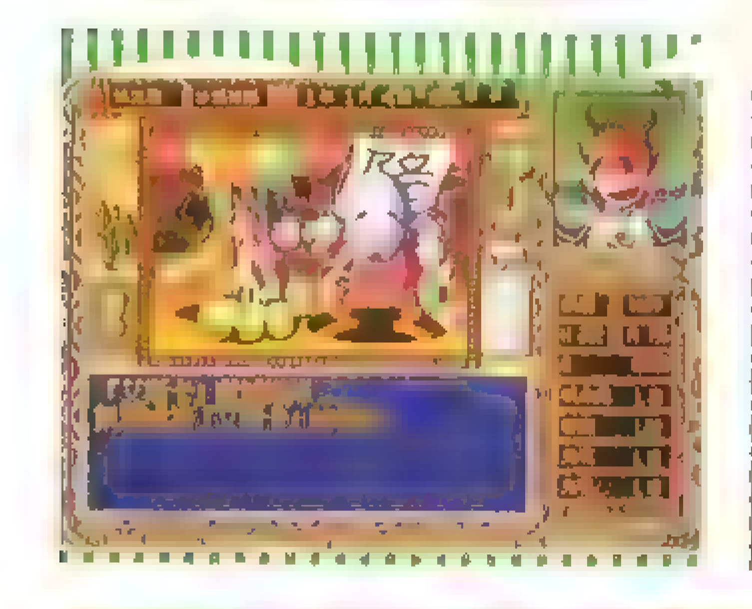


綜觀整個遊戲的畫面表現來說，行進畫面是採高解析度的方式，將地形以假 3D 的方式顯現在各位玩者面前；而一些特殊事件則是以逗趣的單格畫面來代表，其他如各種商店等，也都在簡單、整齊的畫面裡呈現，而且整

體的效果充滿淡淡的粉色系，看起來相當舒服。



為了與傳統大富翁有較大的區別，戰鬥是本遊戲的重頭戲，玩者最多可以控制主角和其他四名傭兵展開戰鬥，而方式是採平面兩邊排開來進行，透過攻擊、施法、防禦、使用物品、甚至交談等手腕，與敵方部隊接觸，尤其每名人物都擁有不同的特殊技能，且隨著經驗與等級的增加，其種類將逐漸增加、威力將逐漸增強，在施展的同時更配合一段滑稽的動畫，令人莞爾一笑；這部份納入了一般角色扮演類遊戲的特點，是筆者最喜歡的地方。

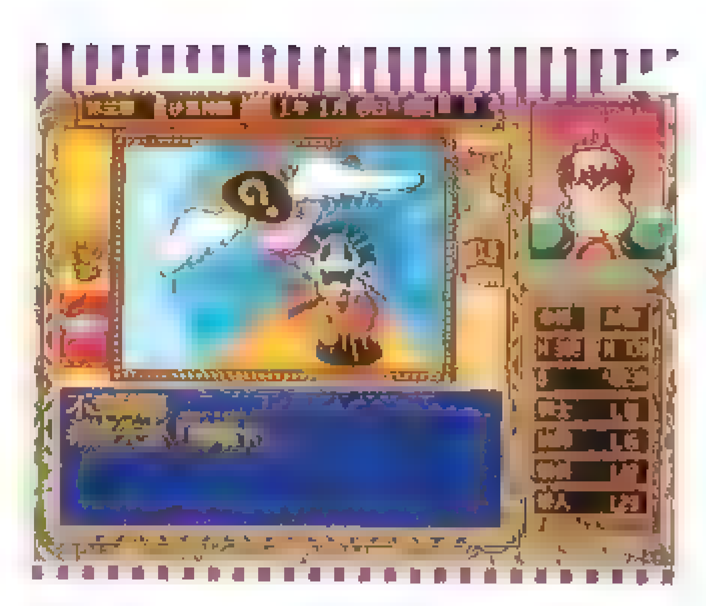


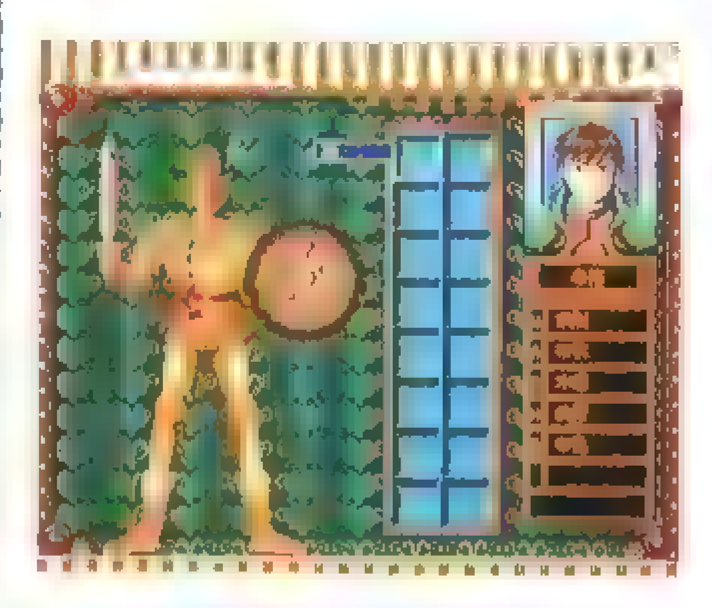
不過可惜的是，可能為了顧及部份電腦速度較慢的主機，「戰鬥」這部份的畫面是以低解析度 320 × 200、256 色的方式來處理，而且在用色方面較偏向蠟筆畫的方式，跟遊戲平時的高解析度畫面有點格格不入，雖然畫得仍然不俗，但給人的感覺就不夠完美。

操作部份是讓人較為詬病的地方，從進入遊戲開始就只能使用鍵盤來進行操作，雖然平心而論，本遊戲的操作相當簡單，只需用到方向鍵與 Enter 鍵，而且絕大部份的時間，玩者只要一手按下 Enter 鍵即可，但對有點懶又不會太懶的筆者來說，增加滑鼠操作的功能，會讓我在進行戰鬥時，更用心的進行特殊招式或防禦等功能的切換，而不是一昧的猛衝直撞。



手冊的撰寫相當詳盡，看得出企畫用了不少心思，各個人物的背景、特點都交代得相當仔細，而各類軍種、物品、防具、道具、武器等，其作用也都有清楚的介紹，讓玩者能隨興盡情地享受遊戲的樂趣，這一點頗叫筆者讚賞，不過也想吹毛求疵一番－或許是基於部份保護的效果，國內的東西鮮見「線上求助」的功能，希望在未來玩者的素質提高以後（用盜版的人減少以後），遊戲的說明能越詳盡、越方便越好！





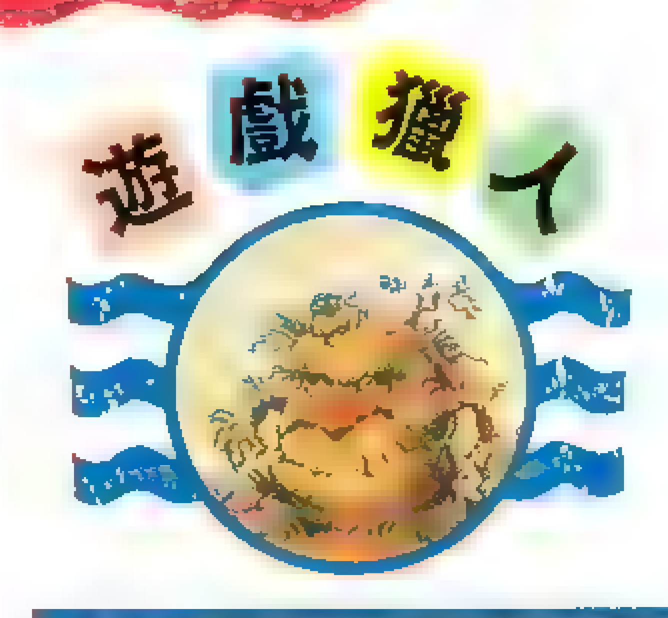
最後附帶一提，遊戲中為了增添更多的遊戲性，特別加入了一些小品遊戲，如小蜜蜂、對對碰、賭馬等，這些主要是豐富遊戲本身的多樣化，算是一些附加的價值，也可收懷舊之用。

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 80	 80	 82
將"大富翁"式的簡單遊戲，加入了許多強化內容的設計，使遊戲更具多元化，玩者可在其中得到許多不同類型的樂趣。	繪風相當討喜，角色的動作與變化也相當可愛，以 RPG 的方式來進行遊戲，讓遊戲過程更趣味，但人物的選擇較少，缺乏彈性空間，戰鬥畫面的低解析則略顯不搭，操作介面也是較弱的一項。	以大富翁為基本所延伸的棋盤遊戲，由於加入了角色扮演要素，使得遊戲更加變化性；全動畫的戰鬥也是本遊戲的一大特色，雖然有一些蟲仍未抓乾淨，但仍具有相當的可玩性。

設計公司：軟體世界
發行公司：軟體世界
遊戲類型：益智
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX33 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G/U/M
顯示模示：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：600 元
測試配備：Pentium-100、32MB RAM、Sound Blaster AWE32、4X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／BOOMERANG

冒險遊戲！每當筆者看到市面上推出冒險遊戲時，心中不免要緬懷過去在台灣遊戲舞台上有著舉足輕重地位的幾款冒險遊戲。它們以最基本的操作演進史來分類，從最初的文字冒險遊戲如：SIERRA、LUCASART、LEGEND 公司的命令句冒險遊戲，發展到圖型指令式冒險遊戲，乃至前兩年獨領風騷的WESTWOOD的單一游標指令式的冒險遊戲，無一不令筆者神遊回味一番。從前因爲本土遊戲數量不多，當英文遊戲是 PC 族唯一的選擇時，即使有語言的隔閡，也難不倒玩家的。因此當我拿到『富貴列車』時，便決定從操作、遊戲本身的〝冒險〞程度能否吸引人來評這個遊戲。



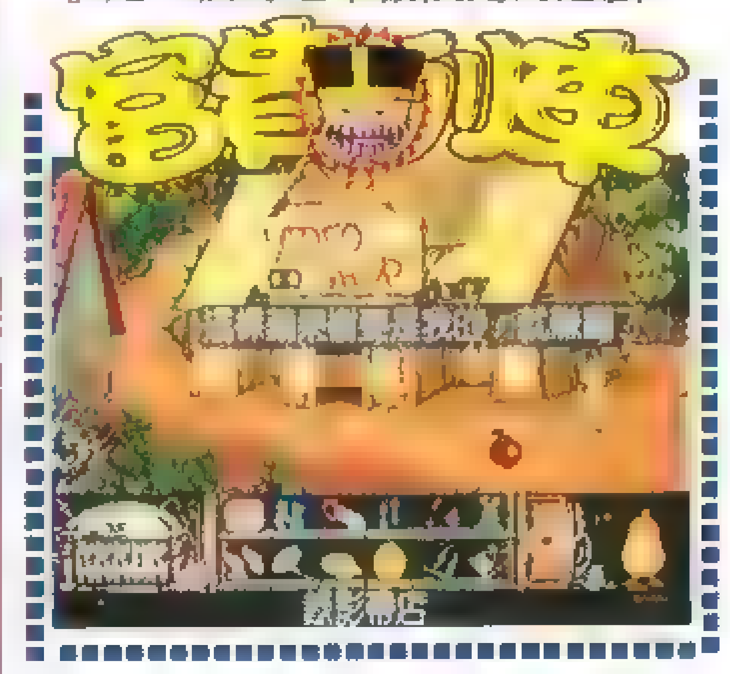
遊戲一開始有一段 3D 動畫，幽默有餘但後半部語焉不詳，製作者也許怕文字或語音旁白會破壞畫面，而若要清楚交待又可能導致動畫量太大，但這正是片頭製作主旨混亂的最佳例證。帶有劇情性的片頭，除了要展現美術設計與分鏡的功力外，更應將劇情交代清楚。以遊戲片頭顯現的潛力，整體應該有更突出的成績的！



店內櫃臺

『富貴列車』的操作介面可以說是完全參考『凱蘭迪亞傳奇 I』，不同之處是它沒有施法的成份，添加了計分表，因此基本設定並無創新之處，操作十分平實。在最右側的選單之處，以小雞的動畫來增添畫面的生動性，但是打開系統選項後，滑鼠的操作便有點混亂，究竟是單點或雙擊並不清楚，有時還會有殘留的 BUFFER 替你決定開次選單後要選什麼指令。嚴格說來，佔畫面近四分之一的操作介面在視覺效果上是一大敗筆，計分表和物品欄的造型與用色都令人無法與遊戲畫面或片頭聯想在一起，是否是不同的美術人員所繪製的成果便不得而知了。在製作者苦心經營華麗的片頭動畫以及百餘幕場景之際，其實操作介面佔設計的時間應是最少的，奇怪的是常遭人忽視是令人惋惜之處。

談到遊戲的正題，玩家只要操作一隻滑鼠，移動游標〝指指點點〞便行了，十分方便。爲了鼓勵玩者多去摸索遊戲世界，計分方式其實是很用心良苦的，筆者玩第一次和玩第二次時所得的分數便不同，只要指到的地方在畫面最下方有出現名稱，按鍵之後便會有互動文字出現，而且幾乎都有分數可以給，有時一處人或物有兩三次不等的訊息，這種的得分較少，而以每解出一道謎的得分較高。我十分佩服撰寫訊息文字的作者，因爲他（她）所表現的文字功力與這個遊戲的風格配合的十分貼切，『富貴列車』是一個時空未被限定的遊戲，



因此當遊戲中出現你我耳熟能詳的流行俗語，而且又切題、合乎

場景需要時，我想真該爲文字工作人員鼓鼓掌。

百餘幕的遊戲場景在美術上表現不俗，有些場景模仿自以前的遊戲，筆觸較爲用心些；但是用色便略有瑕疵，雖說是 320 × 200 的解析度，在 256 色的使用上，有些地方卻畫得有點粗糙，NPC 人物的設計繪圖平均來說比場景較不用心。結尾的動畫更是草草了事，和片頭動畫以及第一幕結束時還有過場畫面的作法比較起來有些虎頭蛇尾。

音樂、音效的表現平平，筆者玩沒十分鐘就把音樂關了，因爲實在是覺得＂開著的時候希望它不如沒有，關了它又覺得少了點什麼＂，但是遊戲中並不是沒有佳作，如洞穴中的緊張詭異的音樂便做得不錯！也許製作者可以考量其他的音樂播放方式吧。另外在音效上，拿到或做出重要物品時都會有提示音效，雖然音



效的品質差強人意，但是種類蠻多的，我想找音效的人是很用心的。掛音效的程式師也是很有耐心吧！說到程式師，這部遊戲沒有什麼 BUG ，因爲筆者本身從事遊戲製作，對這樣的程式師一向是十分仰慕推崇的，您說是不是？



冒險遊戲的解謎一向被不喜歡這類型遊戲的人所詬病，我想其實玩家在玩時應將思考的頻率調整接近設計者的頻率，便容易領略其用心。劇本一開始把劇情設成魔王後代和勇者後代的一番爭鬥，便有著十足顛覆的打算，再加上現代的時空背景，這些原本在幻想世界裡能夠呼風喚雨、屠龍斬妖的角頭們，在遊戲中卻一一被廢了武功，因此才會有許多要煞費苦心才能解決的難題。在現代中被視爲無所事事的主角卡德姆，若是在他祖先顯赫的時代，反而成了遊俠勇者的基本條件嗎？『富貴列車』的劇情幽默感十足，遊戲難易適中，幾個需要腦筋急轉彎才能解決的謎題也不會太刁難，因爲許多的謎題都有提示，這是個調整難度平衡性的好方法。不過劇情上卻犯了結局交代不清的毛病，那個攸關世界存亡，大部份劇情繞著團團轉的黃金十字架，居然在遊戲結束前都未由遊戲來交待清楚，僅在草草結束的片尾說是個開啓時空禁錮的鑰匙。而且整個遊戲重心在最後才來個一百八十度大轉變。以劇本設計者的功力來說，應不致有主旨混亂的錯誤產生才是，真不知是否是由於趕工急於結束遊戲的關係。



這是個集合有一定水準的人才所做出的水準不均的遊戲，但筆者仍肯定其中的許多優點，也相信＂埋下伏筆＂的製作者在下個『伏筆』能夠有更好的表現。

群英會審 VER 2.1



遊戲的整體表現不錯，在片頭動畫以及其中的一些小創意方面，可以看出製作人員的用心，雖然有一些操作介面上的缺點，但仍不失爲一套好遊戲。



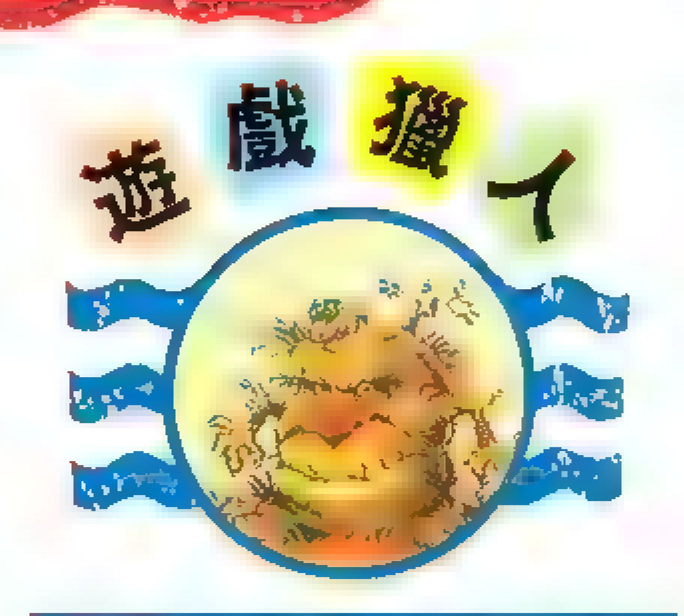
屬於國人自製的美式冒險遊戲，但在劇情的舖陳方面顯得有些零亂，畫面的處理也不盡完善，但文詞的幽默常引人會心一笑。



國人自製的冒險遊戲，在畫面上的表現還算不錯，但音樂就未能襯揹出遊戲氣氛；操作介面雖方便但不甚美觀，謎題難度不高，但整個劇情未能交代清楚，令人有些遺憾。

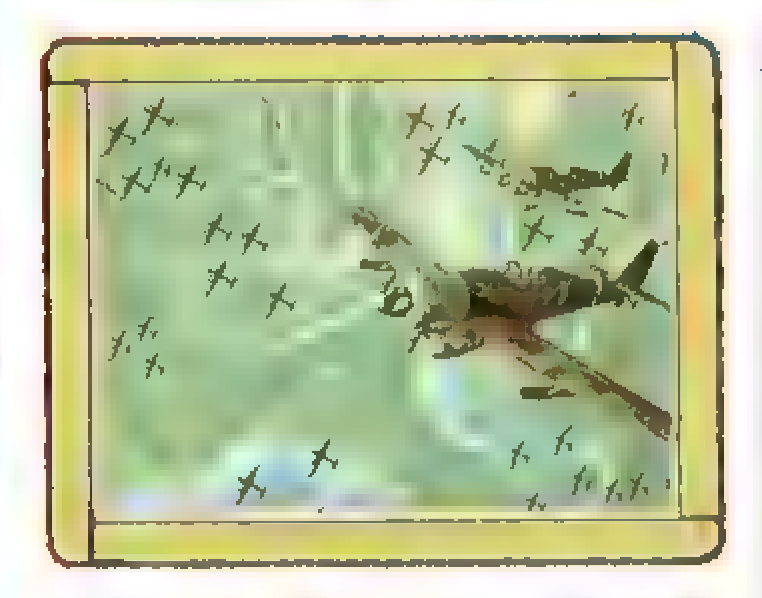
設計公司：富優
發行公司：富峰群
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：780 元
測試配備：P-100、16MB RAM、S3 TRIO64V+、6X CD-ROM、SB 16BITS

REVIEWS



本文作者／鍾凱文

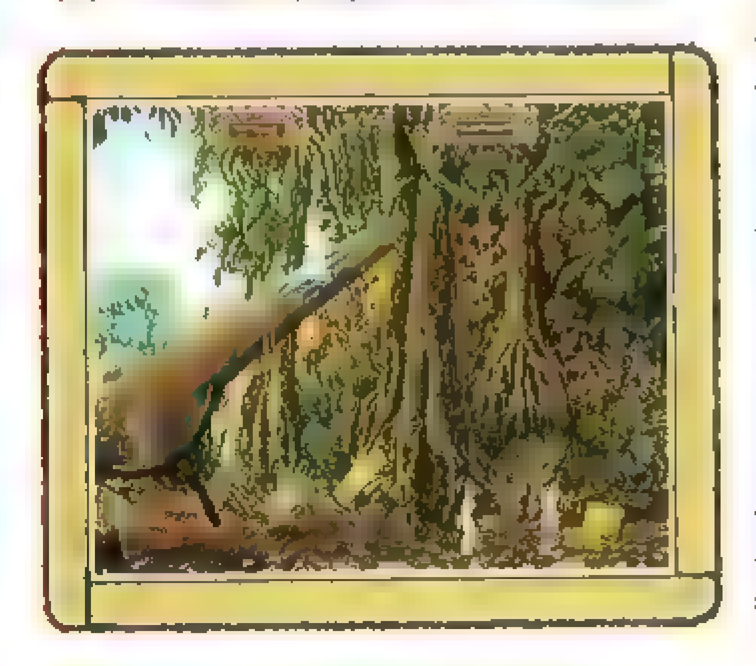




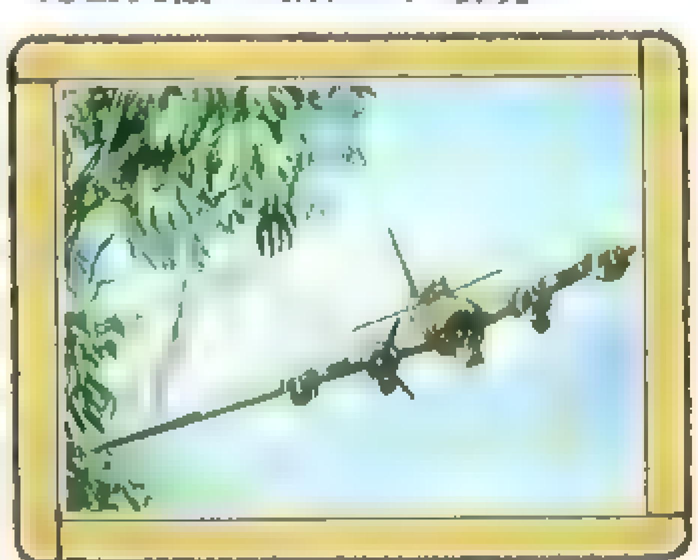
「咦?!波斯王子又推出續集了嗎？主角怎麼淪落到叢林裡，和土著女子一起冒險呢？」等一等，張大眼睛看清楚，這可不是波斯王子喔，這是 BMG 最新推出的動作冒險遊戲「百慕達」。

第一次看到百慕達的人，可能會驚訝的大叫：「和波斯王子好像啊！」的確，百慕達「看起來」真的很像波斯王子，但百慕達可是一個不折不扣的冒險遊戲喔！融合了波斯王子的動作模式和冒險遊戲的劇情界面，希望讓玩者能同時享受流暢的畫面動作和驚險刺激的冒險劇情。

百慕達的人物動作不但十分流暢，動作種類也不少，從基本的走、跑、跳，到比較高級的攀岩、游泳，在百慕達中通通見得到。遊戲的背景畫面十分華麗，頗引人入勝。不過畫面似乎小了點，玩起來實在不太過癮。下次或許可以考慮切換成解析度較低但是全螢幕的畫面模式，這樣玩起來會比較有感覺。



支援 Windows 環境在遊戲界已經蔚爲風尙，新進的遊戲幾乎都具備支援 Windows 環境的功能，有的遊戲採雙軌制， DOS 版本和 Win95 版本一起推出，一魚兩吃（例如 Tripleplay 97），有的遊戲乾脆放棄 DOS 環境，直接將 Windows 作爲開發遊戲的平台，並利用 Microsoft 正極力推廣的 DirectX 技術開發遊戲。我想，遊戲廠商會有這樣的反應可能基於幾個因素：①坊間謠傳 Microsift 有意將 Windows NT 變成 PC 個人電腦的標準作業系統，屆時 DOS 環境將完全消失（僅剩下一個系統模擬出來的 DOS 環境，而這個環境和現有的 DOS 相容性不甚良好），目前開發遊戲的技術勢將難以維繫；② Windows 95 在家用電腦作業系統的普及率逐漸升高，支援 Windows 的遊戲市場也相對擴大；③ Microsoft 爲遊戲量身打造的 DirectX 效能受到肯定。這些因素讓遊戲廠商樂於支援 Windows ， Win95 和遊戲終於不再對立，轉而相輔相成。反正呢，百慕達也順應時勢潮流，完全支援 Windows 環境。



百慕達的音樂製作非常用心，優美的曲風中還帶有一絲絲叢林的野味，頗能符合遊戲的背景，不過遊戲音樂得透過音效卡或音源器輸出，並非直接播放 CD 音樂，所以沒有音源器的玩家可能就沒辦法聽到如此優美的旋律。 BMG 不愧是聞名於世的唱片製作公司，跨行遊戲製作仍不忘情音樂，爲了彌補玩者，公司還特別另外製作六首動人的曲子，收錄在遊戲附贈的音樂 CD 上。裡面收錄的音樂曲風和遊戲的背景音樂類似，沒有音源器的玩家不妨找台 CD Player，邊玩遊戲邊聽音樂 CD ，也滿有感覺的。

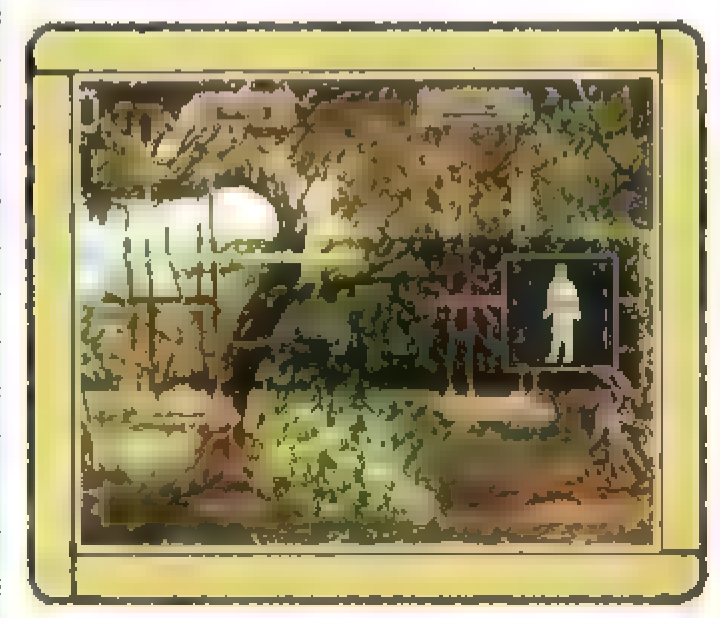
在遊戲的劇情與流程方面，

雖然遊戲手冊中宣稱百慕達擁有多線劇情，不過筆者從頭玩到尾，故事似乎只有一條主線，沒遇到劇情分岔點，最多就是東西忘了拿，得回頭去拿，如此而已，這充其量只能算是「可回溯」的劇情，還稱不上是多線劇情。至於故事的內容，筆者個人的感覺是：標準的「好萊塢」是劇情，一位俊男配上一位美麗的原住民公主，男主角充滿了英勇機智，勇闖險境，一路過關斬將，最後終於完成了神聖偉大的任務，相對於男主角的英勇機智，女主角就顯得有些無能，沒事就說男主



角是呆頭鵝，要男主角親他，比花瓶還不如。歷盡千辛萬苦，最後男女主角兩人終於過著幸福快樂的日子。這種落俗套的劇情妳我每天都能在 HBO 頻道上看到，只不過背景不同，男女主角不同而已，看多了還眞有點膩。劇情不佳該是百慕達最大的敗筆。

為了體貼英文不好的玩者，遊戲還內附了一本包括所有對話中文翻譯的小册子，幫助玩者了解對話的內容，不至於一遇上對話就丈二金剛摸不著頭緒。這本小册子還可以拿來作弊喔，因為玩者可以從談話的內容來推測對話的流程，這樣一來就可以減少在對話時錯誤嘗試的次數和時間，雖然對話可以一再重來，但是這種無意義的錯誤嘗試可是會讓人彈性疲乏喪失進行遊戲動力的，善用對話集就可以避免這種狀況發生喔。



因為容量的關係，百慕達必須在光碟上執行（除非你的硬碟容量夠大，可把整個遊戲從光碟複製到硬碟上）。每次換場景的時候，都得需要上好長一段時間等遊戲從光碟讀取資料，尤其當遊戲進度卡在某個關鍵場景上，玩者必須錯誤嘗試才能找到過關之道的時候，那種重複等待遊戲讀取的無力感覺眞的會讓人喪失繼續進行遊戲的信心。是因為程式設計不良？還是因為要讀取的資料量實在太大？我想，更換一



個場景應該不用重新讀取太多資料吧？除非程式有問題、資料檔案排列格式不佳，以致於浪費太多時間在搜尋片段資料上。無論如何，一個好遊戲是不會讓玩者過長的等待時間，希望 BMG 公司下次能多注意這個現象。

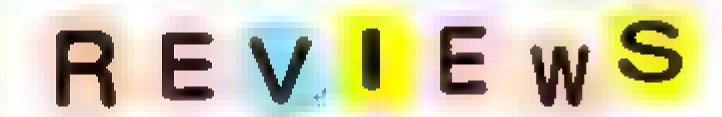
在聲光效果的華麗包裝下，百慕達呈現出一種風貌迥然不同的熱帶風情，引領您進入一個多采多姿的冒險世界裡。雖然故事劇情落入俗套，還有一些惱人的小缺陷，不過亮麗的圖形和優美的音樂仍然值得推薦，百慕達還算是個不錯，尙值得您試一試的遊戲。

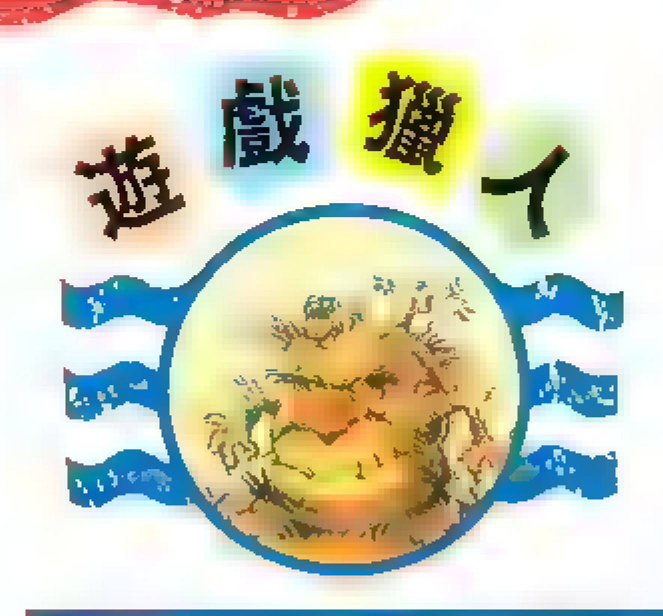


群英會審 VER 2.1

 88	 83	 85
雖然遊戲的故事背景稍嫌老套了一些，但卻也是最受歡迎的一種，再配合處理得不錯的畫面以及流暢的遊戲速度，就構成了一套唯美的愛情故事。	劇情的舖陳缺乏新意，跳脫不出傳統的巢臼，但在背景上所下的功夫可就值得稱許，樂曲的編排也很符合遊戲風格，大體上都還不錯。	融合動作及冒險雙重成份的動作冒險遊戲，在聲光效果上具有相當不錯的表現，但在劇情上則無創新之處，另外讀取時間過久而造成遊戲感覺的中斷，也會讓其娛樂性降低。

國外發行：CENTURY
國內代理：博德曼
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95/3.1
適用機型：486-33
記憶體：4MB
支援音效：WIN 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：900 元
測試配備：486DX4-100、8MB RAM、S3-863、SB-16、4X CD-ROM





本文作者／呂維振



對於美國人來說，戰爭是很遙遠的事，因爲立國兩百多年來，幾乎都到海外去打仗，眞正發生在本土的只有兩場－1776 年的獨立戰爭與 1861 年的南北戰爭。獨立戰爭是團結對外的，經驗是美好的；南北戰爭卻是對內的，是一場痛苦的掙扎。



對於這樣一個令美國人刻骨銘心的體驗爲背景所製作的遊戲，必能受到美國玩家較多的關注，對於其中的細節，也不會多加考究；不過對於我們這些非老美來說，對於南北戰爭的瞭解可能僅止於單純的軍事層面而已。不過，Sierra 這款美國南北戰爭（Robert E. Lee:Civil War Genernal），就不是只有單純的戰鬥而已，遊戲所提供的豐富聲光資料，將使我們更有機會深入瞭解南北戰爭的種種。



精細的戰鬥設定

Civil War 是一款六角格回合制的戰棋遊戲，與同類型的遊戲有著相同的操縱方式與類似的畫面，戰場上的地貌與地物也大同小異，不過就此判定爲平庸將是一種遺憾，因爲 Civil War 在戰鬥的設定十分精細且趨近眞實。像相同時代背景的戰爭遊戲一般，Civil War 的兵種也區分爲步兵（Infantry）、騎兵（Cavalry）及砲兵（Artillery），並另創特種部隊（Specialist）；不同的是，前三種兵種在實戰時會有「基本動作」與「預備攻擊」兩道程序，例如步兵就分成行進命令（Marching）與戰鬥命令（Combat）、騎兵分成未上馬（Dismounted）與已上馬（Mounted）、砲兵分成上拖車（Limbered）與卸下拖車（Unlimbered），每個單位的兵員都必須消耗一定的移動點數，將基本動作轉換成預備攻擊姿勢，才能對敵軍造成傷害（否則僅能移動而已）。這樣的設計或許是自找麻煩，不過卻較爲眞實。

至於特種部隊的作用，除了在偵搜方面很強外，它的長程、原地攻擊方式與砲兵相同，但是卻更容易打傷敵軍的指揮官，對方也無法立即還手，可以說是一項出奇制勝的武器。從背後攻擊（Rear Attack）則是一項較爲抽象的概念。假設我軍以兩個單位、斜對角的方式夾攻某敵軍單位，首先攻擊的單位將被解釋爲正面攻擊，但同一回合內其斜對角的單位也進攻的話，將被視爲從背後攻擊而能得到較大的破壞力（不過似乎沒有側翼攻擊的設定），這種原先只有在強調攻擊陣型的遊戲中的概念，如今也搬到六角格式戰棋遊戲中，不能不說是創舉。



部隊增援的設計使得遊戲有了更多不確定性，相對地難度也提高了，電腦方面的 AI 表現也不錯，使得遊戲耐玩性也有增加。計分的方式也完全量化，包括全軍的勇氣值、損傷值、後勤支援等皆以數字表示，兩單位軍隊交戰，數值各有高低變化，最後統計出結果，因此以小搏大也並非全無希望。

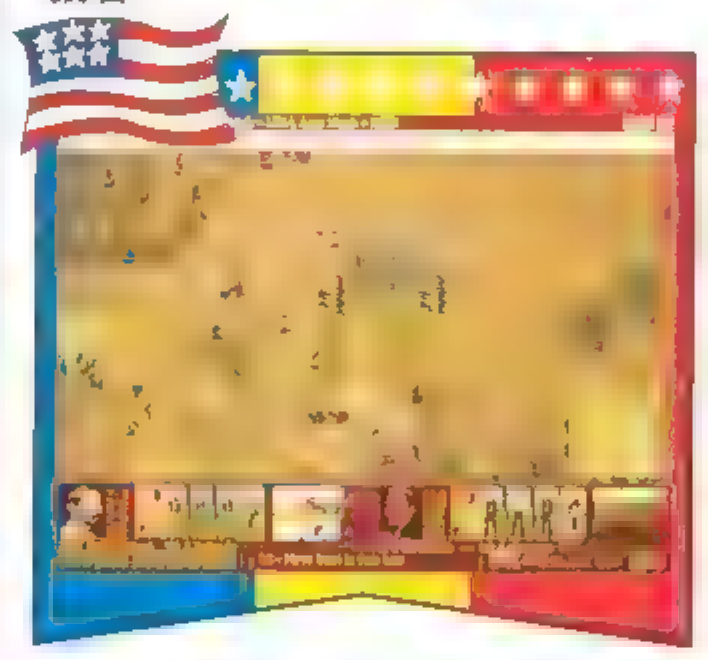


歷史重現多媒體

這張光碟其實並非只有遊戲部份而已，藉著多媒體的聲光效果，光碟裡還加入不少介紹南北

戰爭時期的種種，像是戰爭的來龍去脈、雙方人物的生平介紹、戰爭中著名戰役的過程（遊戲的戰場也是根據此史實改編而成）、戰術的運用，還有當時所用武器的性能諸元。有趣的是當提到戰場上的軍人娛樂時，還有多首當時膾炙人口的音樂可聽，我們也藉此知道原來〝Amazing Grace〞這首由 Nana、 Jessye Norman、Diana Schuur 及其他無數藝人演唱過的福音歌謠，原來是1760 年英國一位黑奴解放運動者所作，那種感覺自是不同。南北戰爭這場美國人唯一的內戰，其代表的意義與後續的影響其實相當深遠，尤其是像「解放黑奴」這種牽涉到社會經濟與文化層面的問題，並不是一場戰爭就可以解決的。光碟裡有一章就專門提及戰後的各項復原（員）工作與人們思想的轉變，裡面提到「即使李將軍已經簽署了戰敗降書，但這場戰爭對國家的傷害，卻是要好幾個世代才能完全平復。」美國的黑白種族問題事實上到現在都還沒徹底解決，或許這也是提供了一個讓人反思的機會。



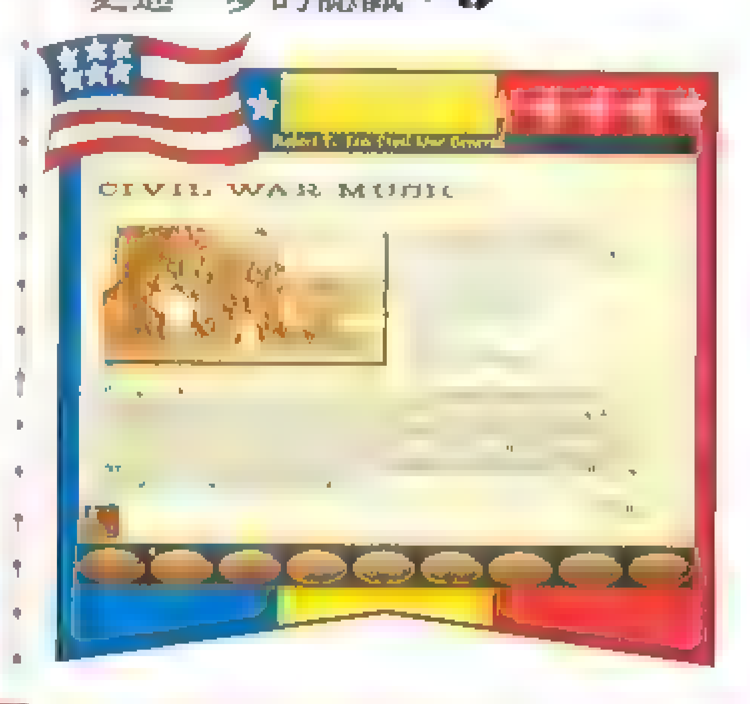


影音效果強

Civil War 在影音方面的效果也相當不錯。真人拍攝影片檔在玩者下達攻擊命令後出現，通常是將多段影片組合在一起播出，不同的軍種及不同的攻擊方式就會出現不同的影片組合，場面雖然不大，但是能夠表現出當時戰爭場面的特質；尤其玩者將會發現，那個時期打仗的節奏好像蠻慢的，大家都用看似輕鬆的步伐移動，一點也沒有現代戰爭動不動臥倒、快跑那種緊張的感覺。影片的缺點大概要算是容易看膩，而且也蠻花時間的，不過因為可以關掉，所以並不影響遊戲進行。至於音效也很稱職地表達該有的聲音，音樂則不可否認地為遊戲添加許多懷舊與擬真的氣氛，讓玩者沉浸在當時的時空背景中，雖然就是那幾首（講到那個時代似乎就那幾首），不過聽起來不會膩。



Civil War 也趕流行地有連線對戰功能，不過只有 Modem 及 Null Modem 兩種（呃…其實也就夠了，反正只有兩個人打而已）。總括來說，Civil War 不僅是一款夠水準的戰爭遊戲，其多媒體的豐富內涵，無疑是一款絕佳的歷史教學軟體，讓我們這些非美國人對南北戰爭的種種有更進一步的認識。

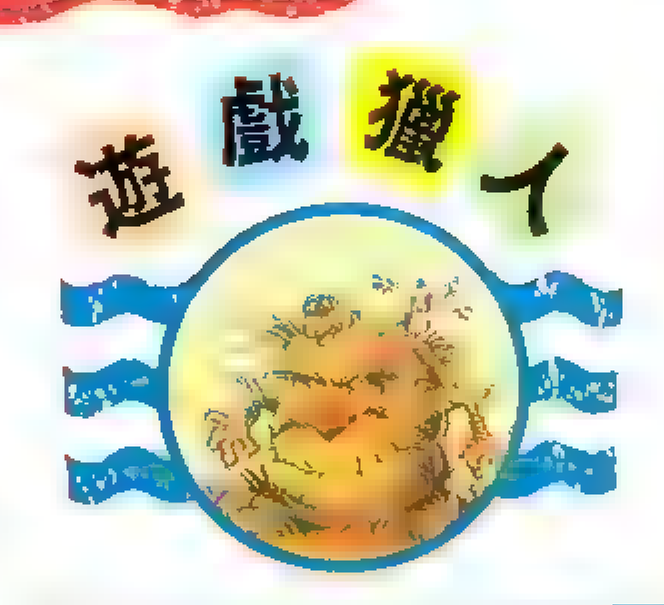


群英會審 VER 2.1

 COWBOY 88	 89	 88
考慮到真實狀況的情形，而將攻擊改為較為繁複的設計是遊戲中值得鼓勵的作法，另外在其聲光表現以及歷史的引用上，則是表現得可圈可點。	對於史實的詳細考究順手的介面設計，是本遊戲最大特色之一，不玩遊戲時還可當一片歷史百科觀賞，絕對可以令你對南北戰爭時期的人、事、物更加了解。	以美國南北戰爭為背景的策略遊戲，在架構嚴謹的遊戲結構上再配上華麗的聲光效果，使得原本看來枯燥乏味的戰棋，又逐漸拉回現代玩家的心，而老玩家也自然更樂於沈迷其中。

設計公司：SIERRA
國內發行：第三波
遊戲類型：戰爭
發行版本：光碟
使用平台：Win95/Win3.1
適用機型：486 DX-33
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容
顯示模式：SV
操作介面：M
密碼保護：無
售價：1350 元
測試配備：Pentium 100、16 MB RAM、S3-868 +2MB RAM、Sound Blaster 16、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／LCJ





西元 2140 年，『商業組織』集團以機甲兵佔領了各大都市，全球瞬間落入了他們的掌控中。『世界聯盟』為了扭轉此一不利的狀況，研發出了足以和機甲兵對抗的生化機甲。而玩家最主要的任務，就是帶領著生化機甲，把被『商業組織』佔領的各大據點一一奪回來。

〈極道梟雄〉+〈十字軍〉?

如果要筆者用一句簡單的話來形容〈絕地戰士〉，那麼就是『Zoo out 時很像〈極道梟雄〉，Zoo in 時很像〈十字軍〉』。除了畫面以外，本遊戲在進行的方式上，也擷取了前兩個遊戲的特點。玩家必須操控數名的生化機甲，依照簡報中的指示，完成數個特定的目標；為了讓玩家瞭解任務執行的進度，玩家可以隨時查閱目標狀況，電腦會再次將簡報秀出，並顯示目標是否完成。玩家手下的生化機甲與〈極道梟雄〉一樣，可以對『身體』的各部份和武器進行更新；而且也可以針對任務需要，進行數個小組的任務編組。

兩者較大的不同點，在於本遊戲的主要進行場景在室內，並且有許多的密門、拉桿、踏板等待玩家去解謎，這個特點倒是比較類似〈十字軍〉了。不過由於玩家所控制的生化機甲數目往往不只一個，為了讓玩家操作方便，所以人物就省去了做翻滾、跳躍等動作的手續，而且在射擊的時候，也可以按『熱鍵』決定攻擊的積極度，讓電腦自動選擇射擊的目標，對玩家的操作有很大的幫助。

Bug很多，但是很好玩



在筆者玩過的國外遊戲中，〈絕地戰士〉的 Bug 之多，大概是無人能出其右的。從第一關開始，筆者遇到了敵人移動到了畫面的邊緣後，被卡住而動彈不得的情形。當時我心中就有一個很不好的預感；果然，後來我的人員也常常發生被卡在斜坡無法移動的狀況，有時候人員則是被卡在密門與通道之間。最離譜的是，在人員上樓進行任務後，沿著原本上去的樓梯走下來，沒想到又被卡住了；經過筆者的嘗試，才發現原來人員是被樓梯旁邊的桌子給卡住了！得要把桌子摧毀，才能讓人員繼續移動。而最令筆者不悅的經驗，則是發生在第八關的樣子；當時筆者已經幾乎將任務完成了，剩下的只是移動到指定的地點，就可以過關了；沒想到人員一走出密門後，就有一個被卡在畫面的邊緣動彈不得，而且最後還當機了！害我那一關又得重玩，心中真是 !@#%。另外，在第十關，筆者拿到了過關所需要的卡片，準備摧毀敵人的防禦中心時，沒想到已經解除力場的地方，似乎有一道無形的牆擋著，筆者的人怎麼走都走不過去，不過子彈卻仍然可以穿過那個地方。由於這一道『無形的牆』擋著，使得筆者無法順利的完成任務，整個進度就完全被卡住了。根據廣告上的說法，

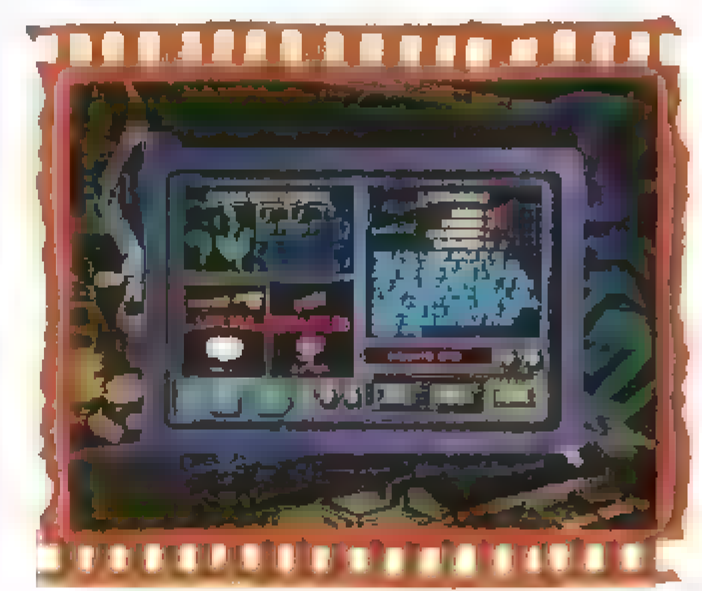


國內的發行公司好像有意要舉辦網路連線的比賽，不過在本遊戲相當容易卡住的情況下，如果有玩家因爲被卡住而遭到痛宰，可能會產生一個網路上的新笑話吧？

除了容易卡住外，本遊戲的Bug還有：人員可以從屋外拿到屋內的物品、某些敵人可以從屋內對牆外的我軍開火、我軍有時會對『看不到的敵人』開火，直到把所有的彈約射完爲止、同一個牆壁的貼圖有時候會貼錯（我可沒有去開密門喔！）、在畫面上有過多物件同時爆炸時，會產生殘像、爆破的物件會在水上面彈跳好幾次，然後就『停留』在水面上、我軍會對暫時被我方控制的敵人機甲開火，但是怎麼打都打不到，只有把彈葯打完才會停…等等。由於本遊戲的 Bug 實在太多，筆者就只列出一些比較嚴重或明顯的地方。



或許有人會覺得本遊戲的Bug那麼多，應該非常不好玩吧？不過筆者在玩了十關以後，唯一的感想是：『從來沒有一個Bug那麼多的遊戲，可以讓我玩得那麼高興。』筆者覺得本遊戲最成功的地方，除了畫面表現不錯外，簡單易玩與不低的自由度，都是使人一關接一關玩下去的動力。

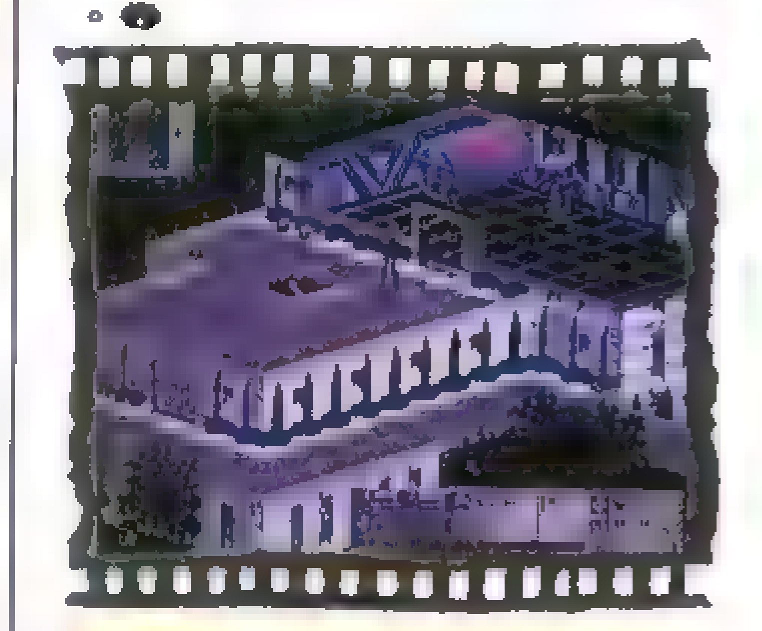


雖然每一關的敵人數目都不少，但是對玩家並不會產生太大的威脅，所以不會讓人因此產生挫折感（筆者是因爲 Bug 才產生挫折感的）。爲了避免難度太低，因此遊戲中又加入的密門、拉桿、踏板等設計，而這些設計並不會太過刁難，不但可以增加變化，而且也能讓難度提高到比較適中的程度。

在自由度方面，本遊戲雖然比不上《幽浮》，但是比起《極道梟雄》，就有相當大的進步了。在遊戲中的物件有許多都是可以讓玩家摧毀的，而且有時也可以使用土製炸彈炸開牆壁，創造出新的通路（雖然不是常常有效），這些都可以讓玩家有多多嘗試的興趣。不過由於爆破的場面太過誇張，所以常常會出現地上破了一個大洞，人員卻依然可以在上面走動自如的離譜情形。

結論

除了 Bug 過多外，《絕地戰士》無可避免地，也接收了《極道梟雄》與《十字軍》的致命傷－耐玩度不佳。雖然這幾個遊戲在第一次玩的時候，的確能給人很大的新鮮感，但是卻很難讓人有玩第三次、第四次的興趣。不過如果能夠將 Bug 抓乾淨，那麼本遊戲仍然非常值得一玩的。

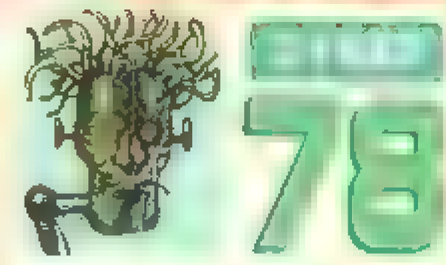


附註：本遊戲可選擇安裝於 WIN 95 或 WIN 3.1。筆者所採用的是安裝於中文版的 WIN 3.1 上，所以上述的bug都是發生在 CWIN 3.1 上的，筆者並不確定 WIN 95 上的玩家是否會遭遇一樣的問題。

群英會審 VER 2.1



遊戲的美術功力不錯，畫面做得相當漂亮，在 AI 方面也表現得中規中矩，玩家較不會因破不了關而產生挫折感，另外因程式設計方面的疏失而產生的 Bug 太多，是較令人失望的一點。



遊戲整體的構思還算不錯，畫面的表現也堪稱中規中矩，但最大的致命傷在於測試時未將Bug捉完就草草推出遊戲，以致玩遊戲時問題重重，降低了娛樂性。



可同時控制多人的動作戰略遊戲，混合了動作的刺激及戰略的思考，算是最近開始風行的類型；雖然具有相當的可玩性，但受到 Bug 過多的影響，降低了些許的耐玩度。

設計公司：DOMARK
發行公司：彩虹高科技
發行類型：動作戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN 95/WIN3.1
適用機型：486 DX-33 以上
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售　　價：840 元
使用系統：AMD 5x86-P75、16MB RAM、SB PRO II、6x CD-ROM、CWIN 3.1

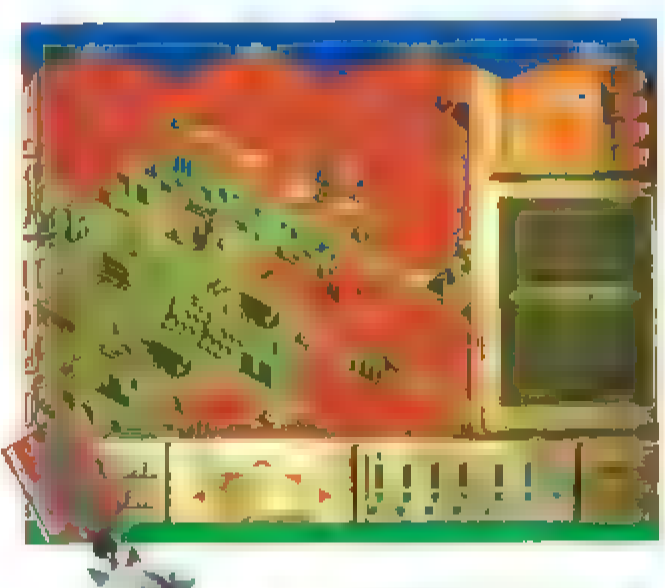
REVIEWS



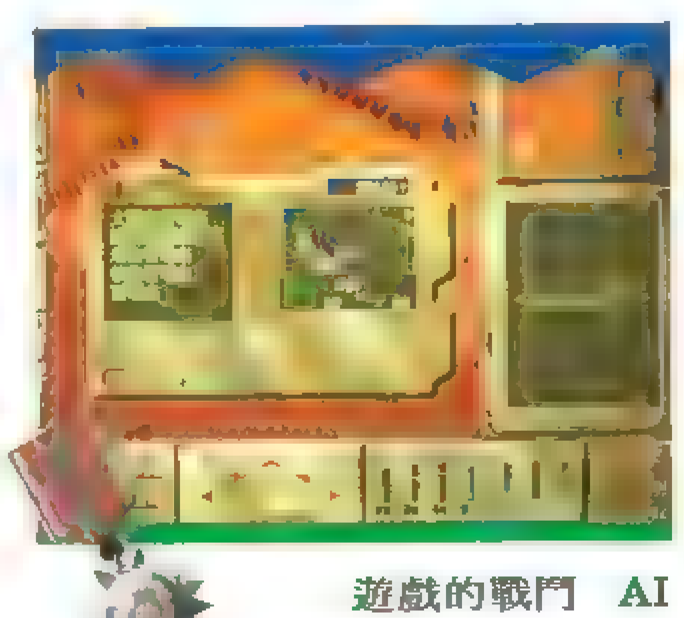
本文作者／RXZ



第一眼看到這個遊戲的感覺，就是它非常有特色，當然它還是有許多瑕不掩瑜的小地方，像是遊戲載入時只能選擇 C 或 D 槽，不巧的是筆者玩 GAME 都是用 E 槽，同時因為遊戲手册特別註明了可以使用 WIN95，所以筆者手癢也試了一下，卻發現兩個要命的問題，一個是顯示卡、一個是音效卡。由於遊戲並不支援筆者使用的 S3-325，所以只能選 VESA 相容模式，結果遊戲拒絕在該顯示模式下執行；另外一個問題就是在 WIN95 下遊戲居然抓不到筆者的 SB16，強行設定就會當機，所以筆者只好乖乖地用 DOS 來跑了，不過除了這幾個小問題之外，整個遊戲所表現出來的強勢氣魄，真的是令筆者十分激賞。



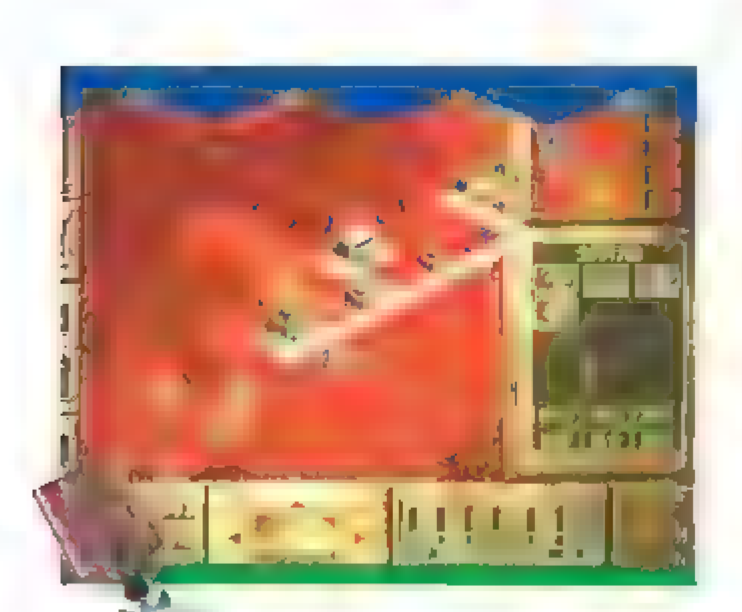
你可能會把它當做是模擬城市 2000 和 C&C 的混合體，或者是像工人物語、凱撒Ⅱ之類的遊戲，但是基本上這幾個遊戲本身都有一個吸引人的體制；在模擬城市中，玩家必須做一些相關的規劃和建設，了解人民需要什麼，如何促進城市發展；C&C 在兩軍對峙的情況下，致力於武器軍備和科技的發展，工人物語則有著相當有趣的經濟體系；凱撒Ⅱ不但有著鉅細靡遺的城市架構，同時也有相當傑出的軍事擘劃。那麼殖民計劃又是個怎麼樣的遊戲呢？分割成為兩大集團的人類，為了自己的生續存亡，在未來的新星系中展開了一場競爭，儘管這種陳腔濫調的故事是為大家所熟悉的，不過接下來的過程就不再是那麼地迂腐不變了。在這個新星系上玩家必須靠自己胼手胝足，打下一個良好的基礎，因為往後的每一個關卡，都承續了你之前所努力的成績，你不能只靠機關槍做海珊式的愚民統治，生活環境、經濟發展、貿易來往和軍事、科技、社會環境－包括了醫療、教育、建設，都是你的責任。你就是這裡的戰地指揮官，成敗全部掌握在你的手上。在架構上來說是既嚴謹又簡要，簡單兩個字來形容它就是『樸實』。



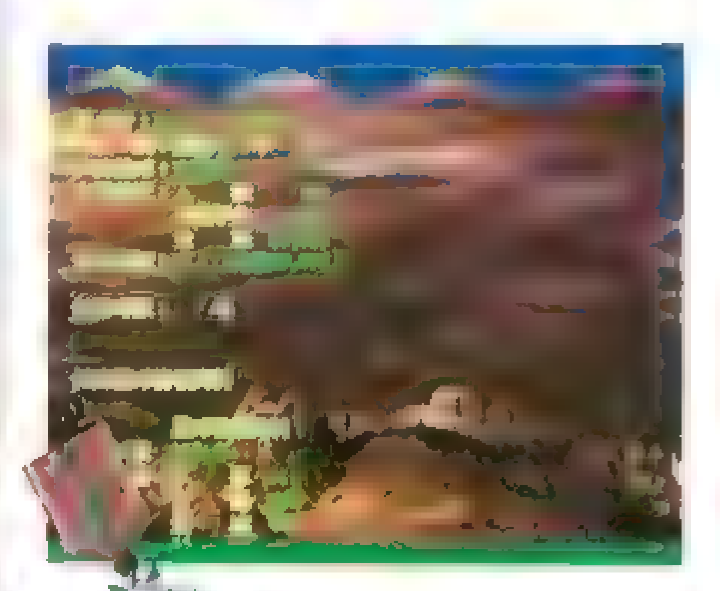
遊戲的戰鬥 AI 是筆者接觸過的戰略遊戲中最為傑出的一個，尤其是對一個即時性的戰略、策略遊戲來說，敵軍的神出鬼沒、主動積極的挑釁、集團式的作戰、步步為營的謀略，經常會讓你手足無措。傷腦筋的自然不只是作戰，你的經濟命脈就是星球上的礦產，從貿易往來中建立強而有力的經濟後盾，考驗你在建設上的規劃能力；有效地運用所有的金錢，為都市的成長注入新血，則是考驗你的行政能力。當然還不只這樣，要想打敗你的對手，你還得有高破壞力的武器，科技的發展不但可以幫助你贏得貿易，同時也讓你在戰場上春風得意；如果你自認是策略、戰略遊戲的高手，你應該看看電腦是如何打敗你這個高手的。但是它的速度自然也是你學不來的，所以要想在這場戰爭中獲勝，除了學習電腦的架構之外，更要以量取勝；前線佈防重兵的方法固然節省不少兵力，但是一旦消滅了敵軍的行政中心，不定時不定地點空降的敵軍，更可能斷你賴以為生的經濟命脈；穩紮穩打的防守策略雖然保險，但是只能減少損失。如何在這兩者之間取得平衡，在面對難纏的敵軍時，才能顯現你領導的才華。

每月的 17 日是個重要的日子，那天既不是病毒發作也沒有作業要交，而是聯邦會計檢查的日子；在那天你必須設法讓你的現金維持在正值，如此才不會因為 3 個月的負債而被解除職務。同時你也要牢記一點，貿易船是

兩個月來一次，設法提高你的貿易等級，可以讓你的商品更有價值。遊戲一開始最好能先建航空站和金屬採礦場，筆者一向只建大型的，金屬採礦場可以提供你日後建設所需的材料；再來則是氧氣處供應站、食品加工廠和淡水供應站這類的基本資源，接下來是電力的供應，燃油以及核料等需求較低的設施可以慢一點蓋。



要提升產量的兩個方法：一是加蓋、二是提昇技術。前者可收立竿見影之效，後者可保百年之身，所以研發中心不但牽繫了經濟，同時也連結了優勢，相信玩家也不難從上面這些相關的設施看出遊戲的架構；而這些只是行政的設施，至於軍事上面的設施除了地面設施如兵工廠、維修廠、砲塔之外，戰鬥單位的強化也採用了升級的方式，像與裝甲強度有關的鋼板材質、與射速有關的自動裝填系統、與攻擊火力有關的彈藥威力，七項不同的屬性也為戰鬥添加了許多變數。至於建設類和生產類的科技強化，更是琳瑯滿目不勝枚舉，在使用手册中都有詳細的介紹，是少數幾個值得珍藏的使用手册，對有志於此類遊戲寫作的玩家，不妨參考一下。



仔細看看遊戲的操作介面，你會發現在畫面上有許多小小的圖像，透過這些圖像，你不但可以掌握遊戲的狀況，同時也能夠直接下達指示，操作順手一目瞭然。當然遊戲中還有一些科技、資源之類的圖表，特別是資源圖表，玩家會經常地使用這些圖表，雖然有許多遊戲都設計有圖表的功能，不過多是華而不實者，但是殖民計劃的圖表不僅設計得十分整齊，而且像檔案夾一樣，方便實用又好看，特別是資源圖表，要掌握生產支出的情況一定要經常檢視才行，而左邊一列關於住宅、商業發展、科技等小圖像的數字也很重要；也許是這個遊戲的難度偏高，所以製作小組花了很多心思在這上面。筆者似乎忘了告訴各位，遊戲中還有一位專任助理，他雖然沒有魔鬼的身材也沒有天使的臉蛋，不過他會隨時提醒你該注意什麼，夠細心了吧！

雖然遊戲在音樂方面的表現並不突出，幾乎清一色是偏戰鬥氣息的音樂，變化不多，可倒也蠻符合遊戲進行的節奏，讓人有蠻大的壓力感；可是一旦取得絕對優勢，獲勝之後樂風又一轉而為輕快，讓人頗有鬆一口氣的快適。音效的處理上不盡理想，某些音效會出現加料的雜音，真實感也不是很夠。不過最重要的貿易船降落聲音可是玩家一定要熟悉的，一旦錯過了船期，大概就準備跟遊戲說 BYE-BYE 了。很可惜的是遊戲似乎短了些，因為科技累積的原因，越到後面節奏越快，這種現象倒是十分罕見的，也因為這樣，會越玩越上手，也越來越刺激。製作小組在該畫下終止符的地方勇敢地畫下句點，雖令人感到錯愕，倒也無可厚非，因為再下去就不再有建設、行政的樂趣，而純粹變成戰爭的世界，也失去了遊戲原本要帶給玩家的樂趣。如果你還迷戀於那種感覺，快點再重頭開始，你會發現，原來拿勳章並不是那麼容易的事，要想當州際邦聯的總主席，還是得有兩把刷子的。



整個遊戲給人的感覺就是內容非常的豐富，雖然是延用老套的故事情節，一旦進入遊戲之後，玩家必須確實地做到面面俱到，才不至於面對強大的 AI ，而束手無策。



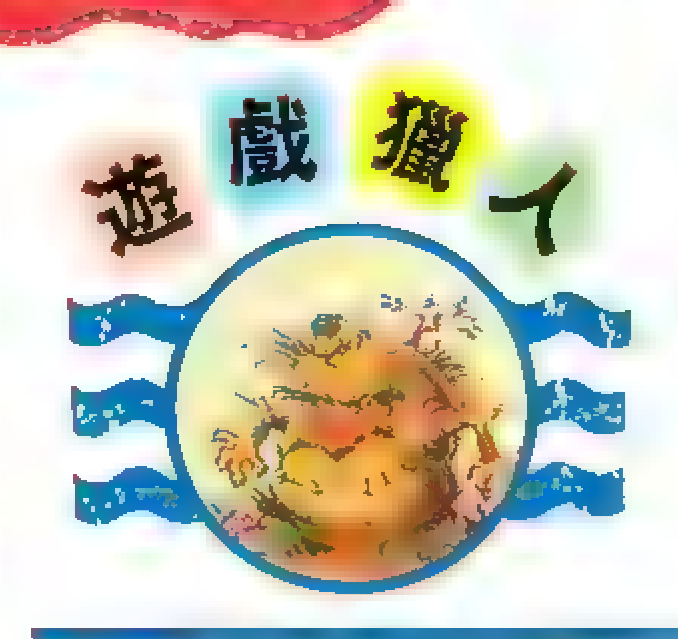
圖像式的操作介面讓人一目瞭然，詳盡的手册說明幫玩家更易上手，值得讚揚之處，就是 AI 的部份，讓玩家能充份感受戰場的緊張氣氛。



國內自製的策略遊戲，整體架構相當完整，AI 更是表現突出，可說是國內較罕見的傑作；雖然音效方面並不太理想，但是仍不掩其遊戲性，是個相當值得一玩的佳作。

設計公司	光譜
發行公司	光譜
遊戲類型	策略
發行版本	磁片／光碟
使用平台	DOS 5.0 以上
適用機型	386 以上
記憶體	4MB
支援音效	S/G
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
售價	640 元
測試配備	6X86-P166+、32MB RAM、S3-325 ViRGE 6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／白季川



隨著遊戲年齡層的逐漸下降，國內中文遊戲的市場也愈來愈廣大，許多軟體廠商看準了這個時機，紛紛投入自製或代理改版國外遊戲的行列，而其中尤以代理改版日文遊戲居多。先撇開怪異的H-Game現象不談，爲了迎合國內玩家的口味，這許多改版的日文遊戲中，早期以角色扮演遊戲爲主，後來因爲不知名的原因，逐漸被複合了回合制戰棋戰鬥及角色扮演要素的戰略RPG 所取代。由於這種遊戲類型頗受歡迎，廠商看準市場一股腦地引進國內，以致早期日文改版遊戲的品質良莠不齊，現在這種情形雖然已改善許多，讀者們在雜誌上所看到的遊戲基本上都已經具備一定的水準，這顯示了廠商挑遊戲的標準和玩家們的眼光都已經在進步當中，但是同類型的遊戲看多了，難免發現許多遊戲大同小異，變來變去都是那個樣兒，玩者們面對愈來愈多的遊戲，想挑一個符合自己口味又有一定水準的戰略 RPG ，有時還真是蠻傷腦筋的咧！尤其現在遊戲軟體的價格動不動就讓人很High （啊？你說那個什麼什麼魔人啊狂人的價錢更漂亮喔，那個那個…我們現在不討論， OK ？），有時隨隨便便省吃儉用了一個月的零用錢就這樣花掉，如果買回來的遊戲很爛，那實在會很 !@#$% …



在市面上一片 RSLG 汪洋中，最近由華義國際改版發行的魔界之泉Ⅱ可能是一款蠻值得您省吃儉用下海撈起來享用的大餐之一。在經過了一代之後，魔界之泉Ⅱ到底劇情延續如何，又有哪些新設計，哪些又是沿用舊有的優良設計呢？接下來就跟著筆者來看一看吧！

玩過一代的讀者應該對於魔界之泉所設定的灰石大陸不陌生才對，事實上魔界之泉系列整個故事便是敘述發生在灰石大陸上的人物事蹟，因而也構成了遊戲的核心標題－灰石傳奇（ Graystone Saga）。二代的故事一切全由於賢者之塔內的寶珠而起，因爲傳說中寶珠擁有賢者麥伊斯多夫畢生的魔力與智慧結晶，因此引起無數強權者與冒險家們的覬覦，而故事就從黎明盜賊團首領的主人翁費茲來到賢者之塔面前開始。遊戲設定了一段主要劇情與六段次要劇情，主要劇情便是敘述主角的冒險故事，而次要劇情則分述主角後來遭遇到的夥伴，他們在遇見主角前的一些故事與生平。這樣的設定不但能將配角人物的個性更鮮活的表現出來，也對主線劇情做了更完整的一個交代，算是很不錯的設計。

這次魔界之泉Ⅱ共用了兩片CD 來包裝遊戲，一片是遊戲篇另一片則是音樂篇。遊戲篇是遊戲的資料部分，只要安裝進硬碟後就不再需要了，雖然很方便，但是裡面只裝了 25 MB 左右的確是浪費了點。執行遊戲時要放進光碟機的是音樂篇，上頭錄製了 14 首的 CD 音樂軌，每一首感覺上都蠻契合遊戲氣氛的，而且錄製的品質也不錯，單獨作爲音樂 CD 來聆賞也很適合。



在遊戲畫面上仍然使用和一代相同的640 × 400 16 色模式，但是跟一代比起來可以看得出來風格更爲明亮細緻了，而戰鬥畫面也加大了，敵我兩方各佔據一半的螢幕畫面，戰鬥畫面的背景也跟著人物所在地形而有更多樣的變化。

魔界之泉Ⅱ的大部分設計仍沿襲著一代的特點，例如人物仍然可以去修行鍛鍊提高經驗點數，隊中如果有商人一職仍然可以進行行商的買賣來獲取金錢，每個地點仍有一兩個練功性質的託付任務，魔法還是需要牧師或魔法師先研究出來，然後沒有魔法點數的設計，使用魔法是靠花錢購買的魔法書數量來消耗的。不

過現在各種職業的人物在到達一定等級之後可以轉職，轉職之後可以習得一些特殊的技能，對於往後的戰鬥有更大的幫助。此外遊戲過程中還可以獲得一些原料製作魔法武器，也讓遊戲玩起來更有樂趣些。



在戰棋戰鬥部分，魔界之泉最大的特點－將魔物招入自己麾下的設計仍然保留著，你仍然可以試著將魔物的正義感降低，當正義感降至零時，魔物便有可能加入隊伍。不過現在二代多加了一些招降魔物的指令，當你認為自己武力強大時，可以用要脅的方式；如果魅力點數高的話也可以用說服的方式，甚至可以聽取魔物的要求，給他某些物品也可讓他自動加入（眞是有錢能使鬼推磨）。更好玩的是，魔物收服後可更改他的姓名，嘿嘿…聰明的讀者應該猜得到筆者有什麼怪點子了吧！另外攻擊上多了一個集中的指令，可以一次把所有的行動點數用上，攻擊力一次比一次增加許多。

遊戲中與 NPC 的對話對於過關是很重要的，遊戲並不會給玩者一個白紙黑字的過關條件，有時候過關並不只是把畫面上所有敵人幹掉而已，你必須到城鎮中與其他人物對話獲取資訊，而且有時候第一次與第二次的對話也有所不同，玩者必須注重對話的內容才不至於怎麼過關的都不曉得。

前面談了一堆頗有創意的優點，其實魔界之泉II還是有一些不盡滿意的地方。例如螢幕地圖捲動就頗為不順暢，常常滑鼠鍵按了很久還一格一格慢慢地跳。另外遊戲中金錢支出往往很龐大，因為修行也要錢，研究魔法也要錢，研究完成還要購買才能使用，購買裝備道具也要錢，樣樣都需要錢，但是金錢得來卻不易，因此如何有效地開源節流也是考驗玩者智慧的地方。







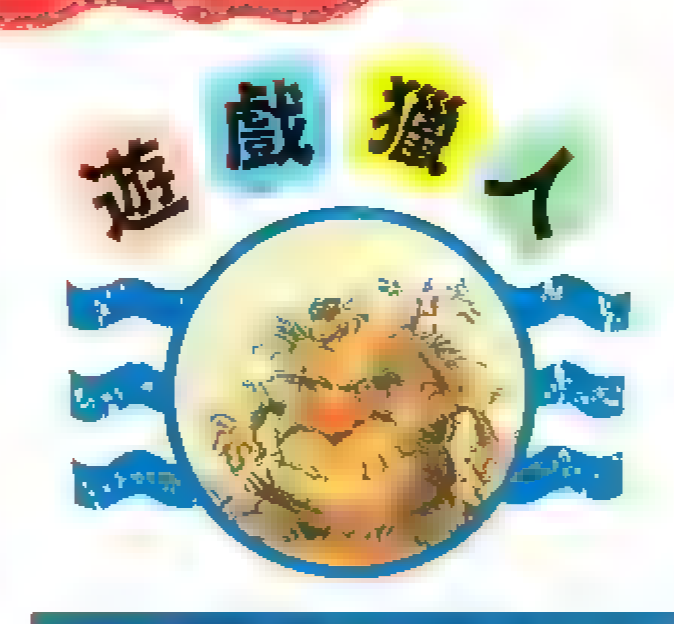
最後筆者要提一下翻譯的問題。雖然翻譯的品質已經比以前日文改版遊戲剛引進國內時好很多，但是在魔界之泉II中還是常會看到受詞在前動詞在後的日式中文，例如獲得物品時顯示的訊息是「xxx 得到了！」，或是「xxx 入手」等等的日式文法，而日文主詞不明顯的特點翻譯也沒有特別補回來，使得有些句子常常分不清楚指的是誰。另外對話的顯示上，常常看到很多「…」，使對話的語氣顯得怪怪的。雖然筆者知道以上這些都是改版時程式上的困難點，但是仍然希望代理公司能加油改進。

其實整體言之，魔界之泉II雖然有一些小小的缺失，但是比起一代已經進步許多，豐富的劇情、簡易的操作、保持了一代的優良設計，再加入更多的創意、更精緻的聲光表現，確實是值得喜愛戰略 RPG 的玩家們再來試一試。

群英會審 VER 2.1

		
通常遊戲的II代會比I代進步許多，這一款遊戲也不例外，豐富的劇情，簡單易上手的操作方式，以及許多頗具創意的點子，雖然有一些翻譯上的問題，但是並不影響遊戲的品質。	劇情方面的銜接處理的恰到好處，讓玩家不會有突兀的感覺，多變化的轉職設計，讓遊戲相當有變化性，而魔法的研究與魔物的招降，更是豐富了遊戲內容。	有多段劇情的戰略RPG，畫面比一代更為細緻，錄製到 CD 上的音樂也頗具水準，在某些設定上也頗具創意，不過程式不夠流暢，則影響了遊戲整體的評價。

設計公司：Pegasus
發行公司：華義國際
遊戲類型：戰略 RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作介面：M
密碼保護：放入音樂光碟
售價：700 元
測試配備：Pentium 133、32MB RAM、S3 Trio64V+、SB Pro 相容卡、8X CD-ROM



本文作者／神手



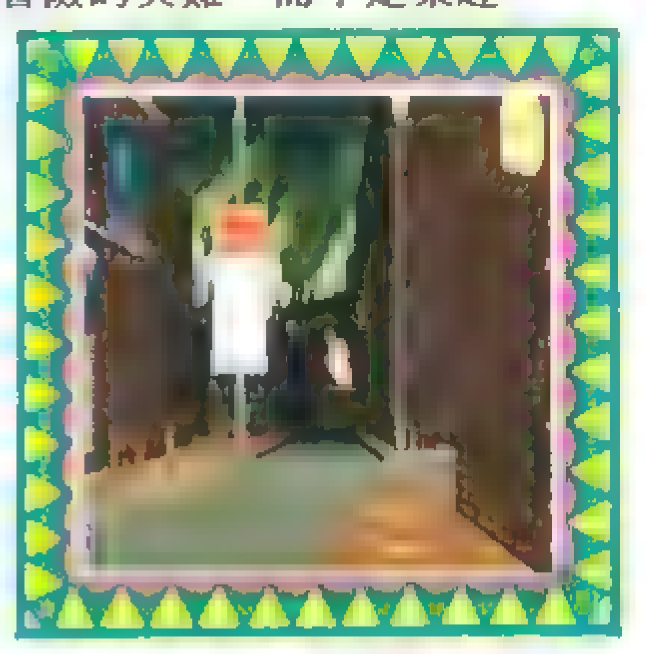
自從《毀滅戰士》推出之後，第一人稱觀點的遊戲大行其道，除了以往就有類似的角色扮演遊戲之外，連一般以第三人稱觀點來進行的冒險遊戲，也推出了幾個不錯的作品，如《先知的魔寶石》和《魔域復仇者》等，但這些或多或少都有些解謎類益智遊戲的味道，至於純種的冒險遊戲呢？該是以《阿痞正傳》為濫觴。

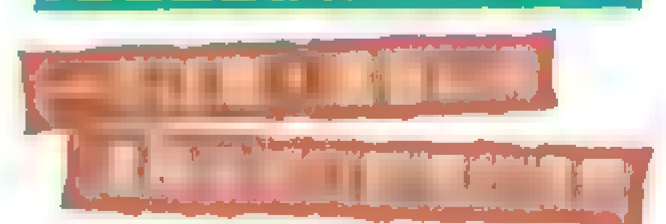
《阿痞正傳》的故事背景，設定在不久後的未來世界，當時世界天空是灰濛濛的一片。某天夜裡主角在街上閒逛，被警察抓住，不但被強迫返家，還不能離





開住所一步。當然主角不會乖乖待在家中，反而想盡辦法逃離被監視的家，進行了一場解救世界的任務。雖然這種非自願的英雄，在廣大的遊戲海中，經常可以遇見，但像《阿痞正傳》中Kent 這種不務正業的英雄，還真是不多見。所以整個遊戲不能以太嚴肅的眼光來加以判斷，這樣才能在這款奇特的冒險中獲得較多的樂趣，否則以正經八百的眼光進行這套遊戲，將會是一場冒險的災難，而不是樂趣。





遊戲以 DOOM-LIKE 的方式進行遊戲，所以不會有死角的地方產生，不像某些冒險將東西放在最角落的地方，然後要玩者到處搜索。在本遊戲當中，玩者的觀點相當自由，不管你想上看、下看，左看，右看、斜眼看，仰天長笑看，反正想看什麼就看什麼，這對解謎過程而言，相當方便。反正可以四處搜索，到處亂看，但是這其中看出了一點小毛病，有些地方是直接貼圖貼上去的，沒有一點立體感，這實在有偷工減料的嫌疑，有些地方像是未完成品，破壞遊戲的完整性。或許是為了遊戲執行速度的關係，做出如此的修改，但這反而會成了被批評的地方，這大概遊戲企畫所始料未及的情形。

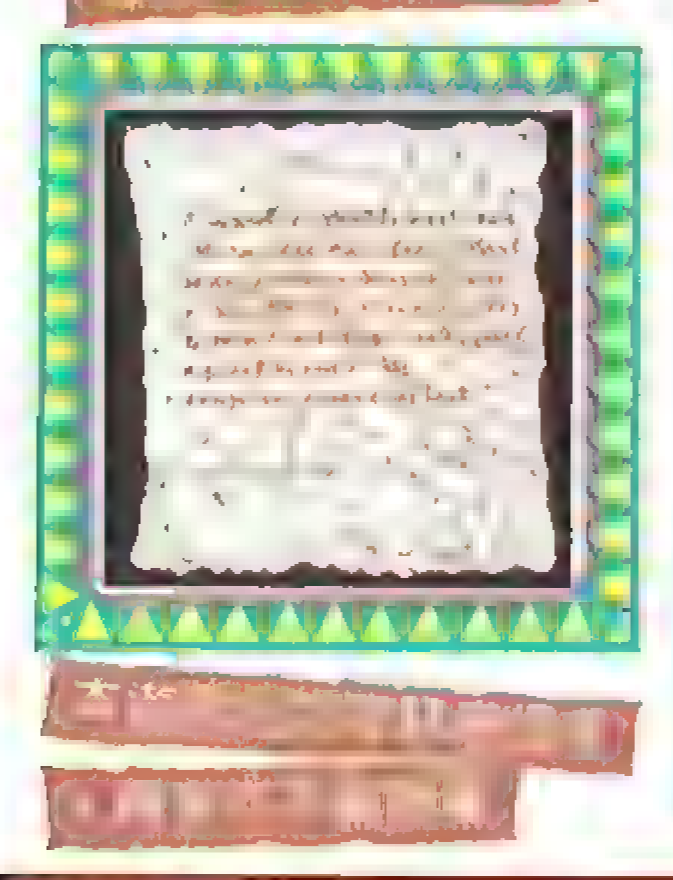
對常玩冒險遊戲的朋友來說，操作介面的好壞，可能僅次於遊戲內涵本身，而以往執冒險遊戲界之牛耳的如Sierra、 LucasArts 等，都有自己一套與眾不同的操作方式，彼此各擅勝場，特別是Sierra以往有著所謂的「萬年介面」之稱，這代表一個傑出的操作介面創造不易，連改進也十分困難！而《阿痞正傳》中所使用的巫毒娃娃（ VOODOO DOLL ）呢？大概是歷年來冒險遊戲介面改革中，最詭異的一個了，除了有些許《極速天龍》的影子之外，也可以算是一個創新的設計。巫毒娃娃眼睛上的太陽眼鏡拿起來代表看，嘴巴張開代表說話，右手代表使用，左手的爪子可拿東西，而娃娃胸部打開代表開啓。經過一小段的適應時間之後，相信大家就能順利上手，不過呢？用鍵盤配合滑鼠會收



到意想不到的樂趣；而就目前的表現來說，這個介面的便利程度還是有限，但是相當有創意，至少娃娃的造型，就讓人覺得好玩。

接著就是遊戲中的語音部份，每個人說話各具特色，只要仔細聽就能聽懂 NPC 說話的內容。有些謎題部份會在說話之中交代，而且交代的很模糊，除了聽懂還要想出話中的含意。像是一開始，一直強調電視沒開的話，警衛要進來修理你，這時玩者就要讓電視機一直保持開機狀態。當然遊戲中有附字幕，但是字幕跟遊戲有時搭不起來，這時就要靠玩者的真本領了，想辦法瞭解說話的內容，這真是有點不良的設計，幸好語音錄的相當清楚，否則就真的是考驗玩家的英文能力。









遊戲中有些部份做得相當好玩，例如回到自己的房間時，會出現影片倒轉的情形，用這種方式表現進入場景，使得遊戲顯得相當有趣。跟其他人對話也是其中的一部份，但這要靠玩者自己的英文能力來體會了，因為有些雙關語無法用中文相對照譯出來。然後是遊戲謎題暗示，你會在遊戲手册找到，不過是印反的，需要透過鏡子才能看清楚。這種安排遊戲謎題暗示方式不錯，相信這種方式會讓其他公司跟進使用。

雖然對許多玩者來說，本遊戲所傳達的「未來無望」論，並不新鮮，但透過《阿痞正傳》以一種嘻笑怒罵的方式，傳達對於生態污染與一言堂傳播媒體的抗議，卻有相當不錯的戲劇效果，但是遊戲將整個陰暗的結果，歸咎於高層統治的控制手段，似乎又不甚高明，畢竟這種結果，絕不能只怪罪於統治階層，被統治的人也要負一部份，總不能認為推翻某政府之後，明天會更好，事實上是人類的墮性、奴性所導





致的結果。撇開現實的一面不談，至少遊戲有一個歡樂結局。喜歡冒險的玩者可以試試看，至少這套遊戲裡面的創意會讓玩者滿意。

群英會審 VER 2.1



遊戲以非正常方式來進行解謎，對於已習慣於一般推理方法解謎的玩家來說，常有出人意表的驚奇發生，另外在語音的部分則錄製得相常清晰，玩家可以試試自己的英聽能力。



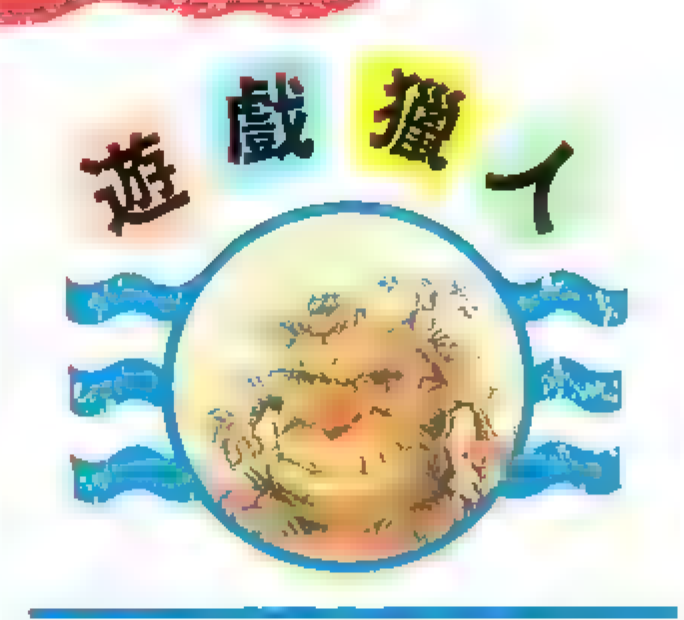
呵！呵！呵！這可是一套會令您為之瘋狂的遊戲，獨樹一格的痞子風味，讓遊戲市場從新洗牌，創新的人偶式介面，將遊戲點綴的生動活潑，CYBER 覺得這是一個很棒的遊戲喔！



以第一人稱 3D 模式進行的冒的遊戲，人物以 3D 模組製作但仍能表現出強烈的美式風格，遊戲之中頗多具有創意之處，操控也別出心裁，值得玩家試試。

國外設計　Gremlin
國內代理：世紀縱橫
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2 － 66
記憶體：8MB
支援音效：A/S
顯示模示：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
售　　價：980 元
測試配備：P-100、32MB RAM、Sound Blaster AWE32、4 × CD-ROM

REVIEWS





本文作者／俞伯翰

由於硬體的進步與價格的滑落，也使得軟體（尤其是遊戲）得以耗用大量的電腦資源，在三、四年前只需要三、四片磁片，現在有的還需要三、四張光碟片。從前精簡的小品遊戲，現在幾乎都找不到了，只能從日本改版的遊戲去找。可惜的是這些日本改版遊戲，多數是日本數年前的產品，而且有許多的 H



GAME 玩久了實在也沒什麼意思。而人類也瘋狂 III 則是筆者最近覺得娛樂性蠻高的一套小品遊戲，它不會花掉你太多的時間，也不需要很高級的電腦，但是當你無聊時它足以負擔替你打發時間的任務。



人類也瘋狂 III 總共分為七大部份－月球基地、古代的埃及、古代的中國、維京時期、現代的日本、雪伍德森林、開洛特。每一部份大約被分為十小關左右，在這些關卡中，你必須利用每個人的各種能力共同合作才能度過每個關卡。遊戲中有七個具有不同能力的角色，能讓我們運用，不過並不是每一關卡所有人都要上，在有些關卡中你只能從七個人中選出幾個來闖關。而這七個人則是來自各時空的人物，有舊石器時代的亞瑟王、亞瑟王最信任的顧問－馬林魔法師、中國的至聖先師－孔子、埃及的法老王－羅慕特、日本古代的忍者、行俠仗義的羅賓漢和維京人， 這七個角色有時也能利用一些小工具來輔助過關。





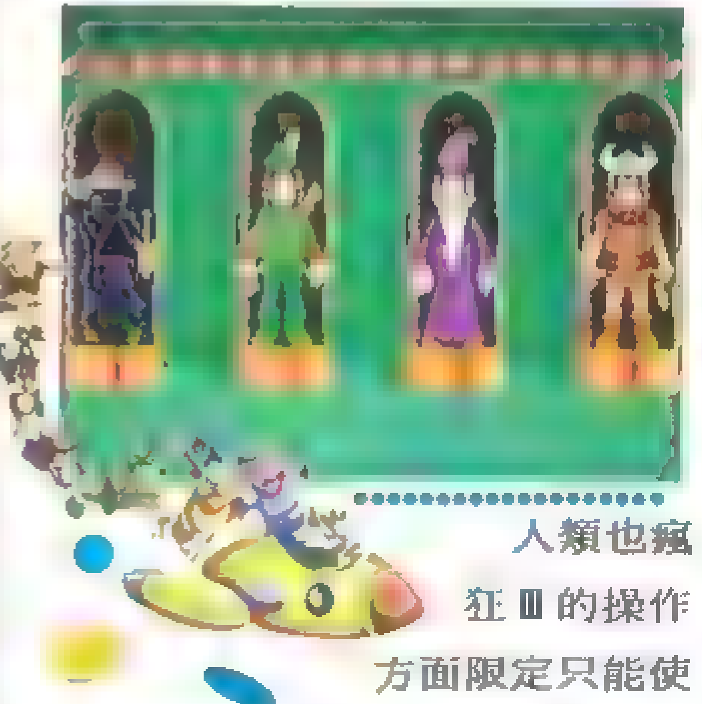
為什麼這些角色會給聚再一起呢？原來是外星人駕著時光機，到地球的各時代去抓該時代的代表人物，而這些被抓走的人物在一個機緣下被亞瑟王給釋放，不過當這些人被釋放時，他們看到亞瑟王卻給嚇跑了，而目前我們的任務就是讓這些人物回到他們自己的時代。所以我們要讓這些成員在最短的時間之內到達「出口」，而這所謂的「出口」就是一個紅色盤狀物只要有隊員能夠踩上去就算過關了。剛開始的第一大關月球基地，可以說是先讓玩者適應各個不同角色的特性及操作，月球基地共有五關，一開始你只有亞瑟王及馬林，在接下來的五個關卡中我們將會陸續找到其他





隊員加入我們的隊伍中。也許是一開始給我們暖暖身的關係，我們有相當長的時間來闖關及熟悉操作，不過從第二大關開始就沒這麼容易了，你再也不能慢慢吞吞的移動，只要時間一到遊戲就結束了。而且從第二大關開始，更要自行選擇闖關人員，這時我們就要好好考慮闖關人員的各項特性來選擇，以免缺少某技能而過不了關。

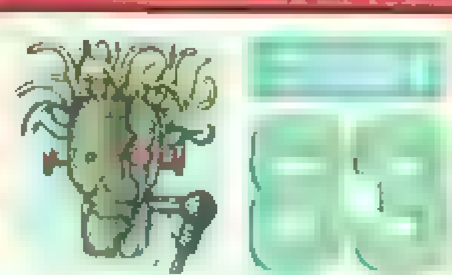
遊戲的關卡設計並不會太難，大部份的關卡一般人都能在十分鐘內完成，這時間包括一、兩次的失敗，所以並不會太難。也不會有那種一、兩個小時過不去的關，只是手腳要快一點，因為過關的程序比較繁雜，而我們又必須在有限的時間內完成，所以務必在人物的操作上要熟悉，免得老是因為時間不足而過不了關。而且操作時要小心，免得有時候走錯一小步或是跳錯地方，就導致整個關卡要重來一次。還有在各關卡中會有一些生物來阻止你的進行，雖然這些生物並不會讓你的角色死亡，不過它們卻會使得這些角色停頓一下，這一停頓時間就會延遲，而過不了關，所以應盡量避免被這些生物纏上。他們通常是把你麻痺或是吃到肚子裡待一段時間在吐出來，這一點是要注意的。



人類也瘋狂Ⅲ的操作方面限定只能使用滑鼠，筆者覺得在操作上不太方便，尤其是在人物的移動方面。筆者一直覺得用滑鼠來移動角色不是一個好主意，畢竟在這方面用鍵盤會比用滑鼠方便許多。而且人類也瘋狂Ⅲ沒有提供關卡預視的能力，使得在某些關卡選擇參加的隊員時，第一次必須猜猜看，若發現少了某種技能時，再重新選擇闖關人物。人類也瘋狂Ⅲ的音樂除了可以由音效播放之外，也可以用光碟上的 CD 音軌來播出，讓沒有高級 MIDI 設備的玩者也能享受高品質的音樂。更重要的是雖然這個遊戲只有小小的 8MB（天啊！這在以前算是大遊戲耶！），但卻可以幫你活動活動許久不用的大腦。雖然人類也瘋狂Ⅲ相當小，不過這並不會影響人類也瘋狂Ⅲ的娛樂性，對於那些沒有太多長時間花在遊戲上的人，當作日常消遣是相當不錯的選擇。

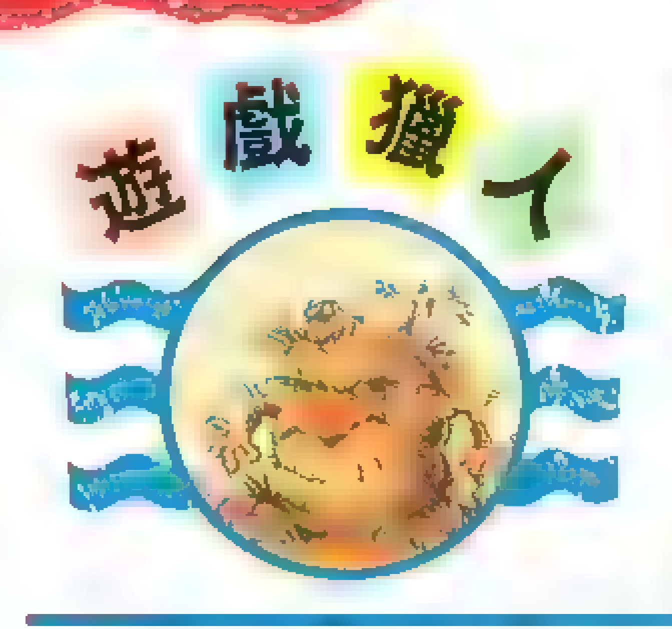


群英會審 VER 2.1

 COW BOY 82	 83	 83
具有時間限制的動作遊戲，其中謎題部份的難易適中，在操作界面上的感覺也還算順暢，是一款值得一玩的遊戲。	誇張逗趣的人物繪風相當討喜，各式的場景也頗具風格，遊戲的設計不至於太刁難玩家，操作雖不甚順手，但熟悉後也能運用自如，輕鬆的曲風伴著這套小品遊戲很是相得益彰。	可使用多人角色進行的動作遊戲，由於角色的差異性頗大，使得遊戲的變化性相當高，除了因限於滑鼠控制而造成控制上的不便外，本遊戲仍可說是頗具一玩價值的清涼小品。

國外發行：Atari Corporation
國內代理：第三波
遊戲類型：益智動作
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX40 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：600 元
測試配備：P-120、32MB RAM、SB16、6X CD-ROM

REVIEWS

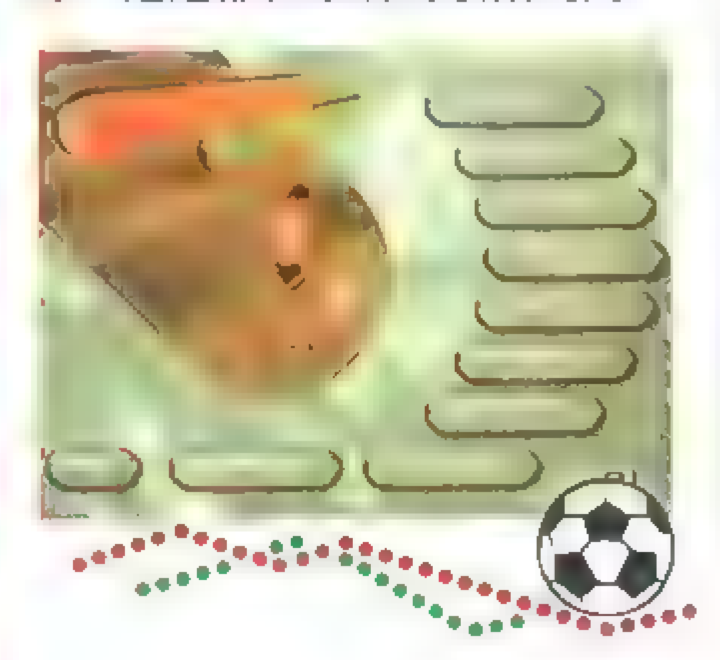


本文作者／小天





筆者是一位如假包換的足球迷，從小就與足球爲伍，可以說是「踢足球長大的」，手臂更因此受過兩次傷。如果這樣你都有所懷疑的話，那麼筆者只好告訴你：我是香港人。這下你不會再懷疑了吧？香港人對足球的瘋狂大概相當於台灣人對棒球的熱愛，筆者當然也不例外，對於電腦上的足球遊戲，更是絕不放過；因爲筆者不是看過評論才去買遊戲的，而是只要有足球遊戲上市，都一定想盡辦法弄一套來玩玩，玩過的足球遊戲眞是不計其數，比較有名的像是 FIFA 95 、FIFA96、世界杯足球、PLANET SOCCER 、 STRIKER 、KICK OFF 、 ON THE BALL 、 ONSIDE SOCCER 等等，通通都在筆者的收藏之列。

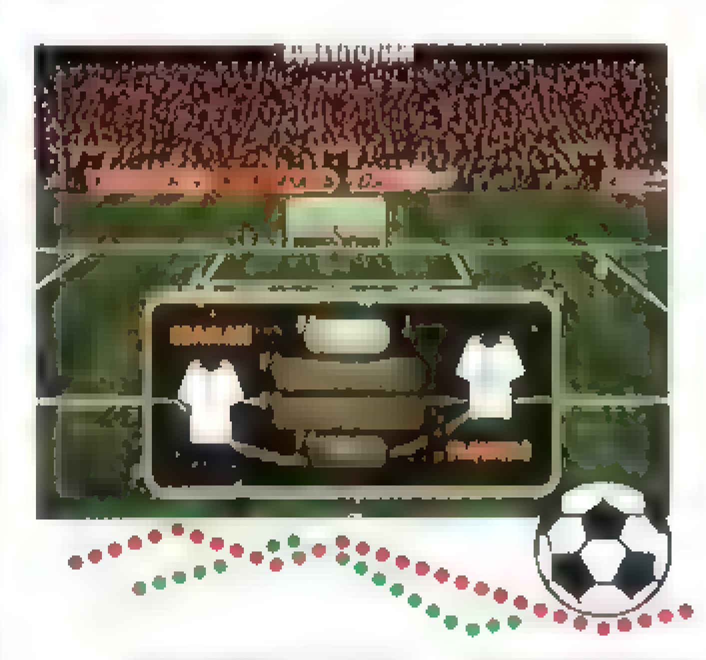


在玩過這麼多足球遊戲裡，最好玩的莫過於 FIFA96 ，相信對足球遊戲有興趣的玩家都會同意筆者的看法。既然它是目前爲止市面上最好玩的足球遊戲，筆者不得不把它拿來和〝擬眞足球〞作個比較。

〝擬眞足球〞和以前雜誌上介紹過的 VRSOCCER 是一對孿生兄弟，同樣是由英國的Gremlin 公司發行，不過在美國上市叫〝VRSOCCER〞，在英國則是〝ACTUA SOCCER〞，Gremlin 公司更使用同一套遊戲引擎出了一套〝歐洲國家杯 96〞，眞是一魚三吃，大發利市。



這套遊戲有甚麼了不起的地方？爲何製作公司會一而再地發行類似的遊戲呢？先來看看球場方面的表現。球場是以 3D 所繪製，就精細度來說不輸〝FIFA96〞，至於鏡頭的各種變化，〝擬〞更是凌駕〝96〞之上，前者的鏡頭角度共有八種，而後者只有七種；更厲害的是〝擬〞裡的每一個攝影鏡頭還能上下或左右移動，可以自由選擇任何最適合的角度進行比賽。遊戲中也同樣具有錄影重播的功能，一樣可以選擇從任何的角度觀看，這是筆者玩過的足球遊戲中，球場的角度選擇自由度最高的一個。



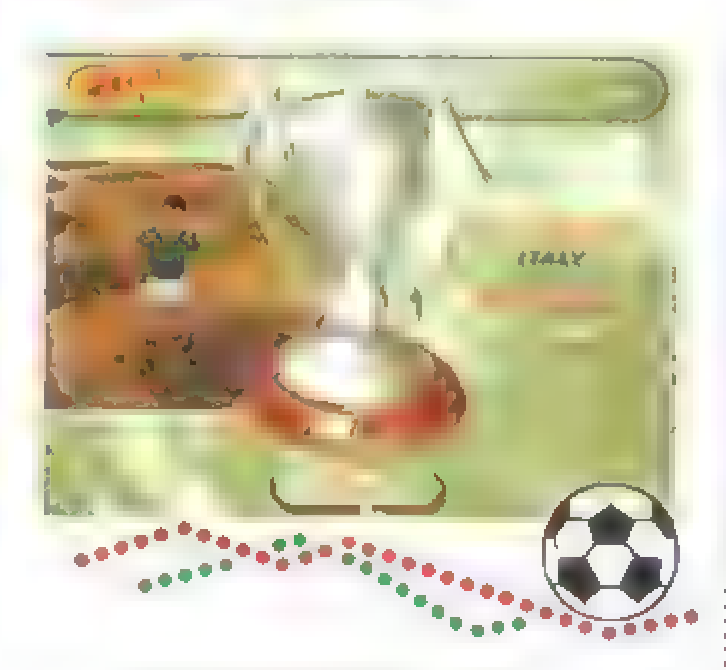
遊戲好不好玩，不能光賣弄花俏，縱使球場能360度任意旋轉，上天下海無所不能，但是遊戲就是不好玩，還是會被玩家打入冷宮的。〝擬〞在球員的動作模仿上做得非常細緻，常常可見球員做出各種高難度的動作，像是倒掛金勾、插水式的頭鎚攻門、用胸前控球等都做得很出色，在球員動作的擬眞度來說，筆者絕對給 90 分以上。至於好不好玩當然還要包括它的操控性，就這一點來說，〝擬〞眞的無話說，簡單容易的操控性讓玩家輕鬆愉快就能上手，當然這是對用「GAMEPAD 」的玩家而言，如果你是鍵盤的愛用者，這一部份

也許要扣點分數，但這已經不算是遊戲的錯誤了。相對於"96"需要一段時間的痛苦學習而言，"擬"還是比較高明。



運動遊戲最難克服的大概是AI的問題了，以EA多年的經驗，直到NBA96才算是做出一套智慧頗佳的運動遊戲，不過到了筆者手裡還是難逃被打敗的命運，就算是黃蜂隊，在筆者手上也可大勝公牛隊20分；不過到了"擬"裡，筆者可算是真的踢到鐵板，電腦的AI做得真的不錯，而且球隊的強弱也頗明顯，如果你夢想以南韓打敗巴西隊，你可要付出相當高的代價～就是一玩再玩不知多少次才可能成功，例如筆者以英格蘭隊參加杯賽，一路過關斬將，直到決賽才算遇到強勁的對手－義大利，筆者原先以為可以輕鬆過關，不料玩了十幾次（不斷用L/S大法）還是敗在電腦手上，以致到現在都無法抓下一張英格蘭捧杯的圖片，真是一大憾事。

筆者好像都在說好話，不過它仍然是有一些不小的缺點的，最令筆者氣憤的是守門員的表現太白痴了。守門員是無法由玩家控制的，除了開球門球的時候例外，所以每當對手在進攻時，如果後衛回防不及，你就只好祈禱對手射歪了，否則看到守門員呆呆的站在那裡目送皮球入網是一件相當殘酷的事。難道守門員就真的不會接球嗎？那也未必，有時候他也會有精彩的演出，只是不常發生而已。當然選對球隊也是頗重要的，像是義大利的守門員就相當的厲害，不過那是在電腦控制的時候，如果由玩家選擇義大利隊，守門員有沒有同樣的演出真是一大疑問。



沒有數據資料也算是一大遺憾，每場比場結束，你只能看到雙方的比數和進球者的名字，其他的甚麼都沒有，當然也沒有射手榜可以看了。雖然足球並不是那麼重視數據資料的運動，但是甚麼都沒有似乎小氣了一點。

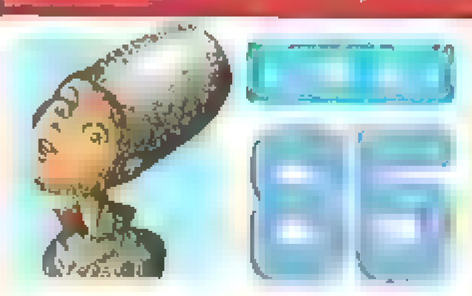
另外國家的選擇不多也有點讓人失望，總共才44個國家可以挑，像亞洲的國家只有中國、日本、南韓和沙烏地，又無法讓玩家自行創造球隊，在這方面就沒有"FIFA 96"來得體貼玩家。



又到了該總結的時候了，"擬真足球"對硬體的要求並不嚴格，只要有486/33就能跑了，不過你就別奢望以上所言通通都會在螢幕上實現，你至少需要把解析度調低，一些不必要的東西都把它關掉，像是球員的影子、電視場、觀衆和草地等，不過這樣做，遊戲的樂趣自然是會減少一些，所以自行扣掉一些分數好了。

最後，如果你的電腦夠快，又能容忍一個白痴的守門員為你把關，這真是筆者玩過最好玩的一套足球遊戲。

群英會審 VER 2.1



這款遊戲最大的特點，就是它的鏡頭變化以及超強的AI，由3D所繪製的各種球場角度，以精緻的立體畫面呈現，玩家可從這裏得到相當不錯的視覺享受。



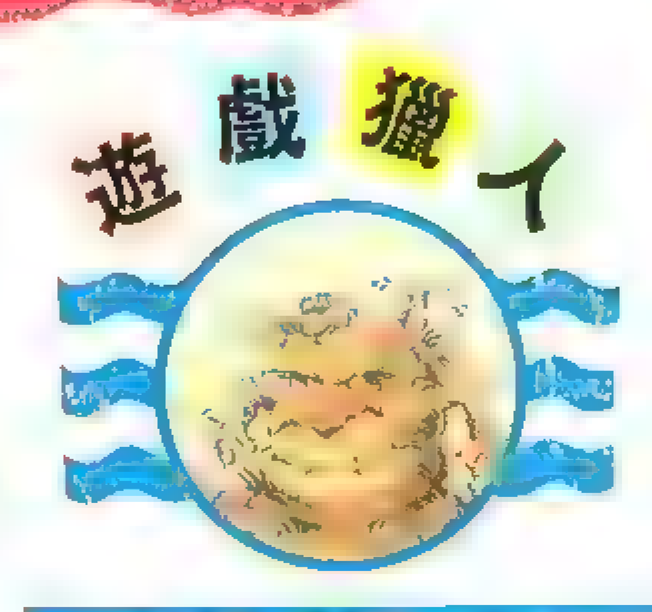
運動遊戲最重要的莫過是擬眞的功夫與順手的操作，這兩點ACTUA SOCCER的表現很有水準，雖少了編輯系統，缺乏了創造球隊的樂趣，但不失為一款值得推薦的好GAME。



以3D模組製作的足球遊戲，在畫面表現及視角切換上，可說是相當完美，人物動作及操控性也十分良好，不過在防守AI則不太理想，硬體需求也相當的高。

國外發行：Gremlin
國內代理：世紀縱橫
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486-33
記憶體：4MB
支援音效：S/A/U
顯示模式：V
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：800元
測試配備：P120、32MB RAM、S3、6XCD-ROM

REVIEWS



本文作者／陳俊弘

英雄傳説 I

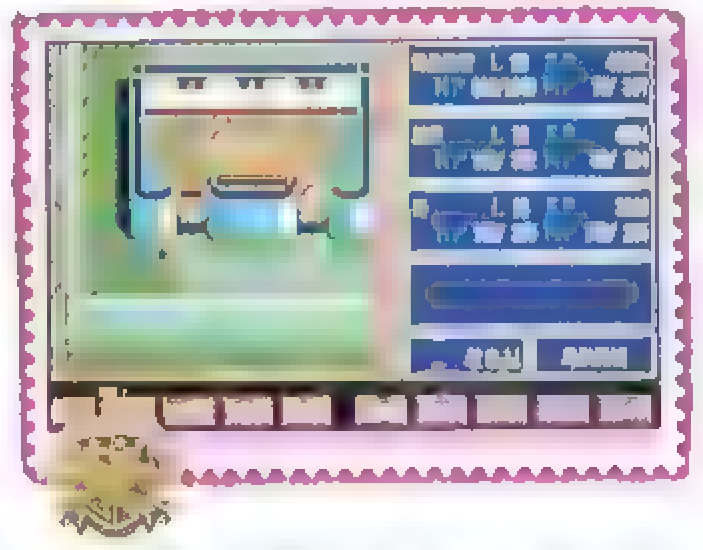




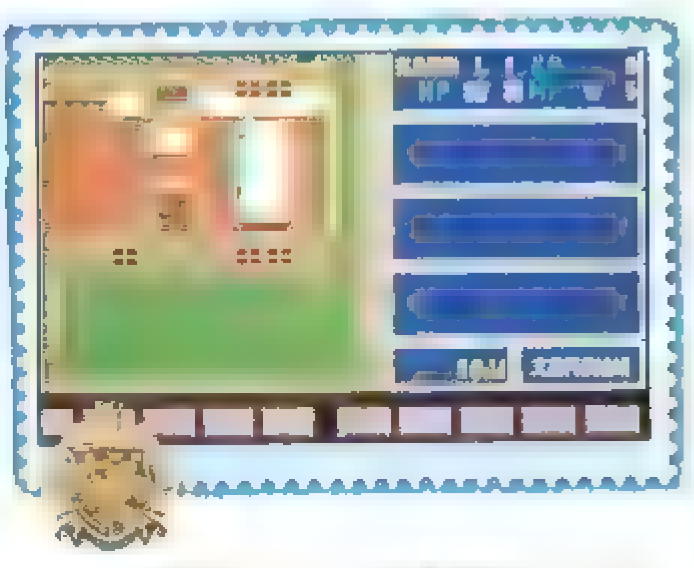
「英雄傳說 I 」是由日本 FALCOM公司所出品的遊戲。提起這家公司，只要是常玩遊樂器或是 98 的人，一定對該公司所製作的角色扮演遊戲相當熟悉。像是 Ys 系列、 Brandish系列或是本文所要介紹的英雄傳說系列（ The Legend of Heros ），在日本都是知名度相當高的遊戲。不過因爲在該公司簽約改版的條件相當嚴苛之下，一直到今天，才由天堂鳥公司簽下其全線遊戲，改成中文版「從頭到尾」重新發行，這應該是屬於喜好FALCOM的玩者的福音。



「英雄傳說 I 」是英雄傳說系列的第一個作品，在日本大約是在五年多以前在 9801 上發行（還是 8801 ？忘了），之後也有發行PC-ENGINE上的 CD-ROM 版本。故事發生在「依思



魯哈薩」這個世界中，一個叫做「法雷」的小國家。在一天晚上，「法雷」的國王被突然進攻的怪物們給殺死，在他臨死之前，將年僅六歲的王子「賽里歐斯」托孤給大臣「亞克丹司」，要求其輔佐王子於十六歲時登基。沒想到十年後「亞克丹司」竟竊據了王位，還欲至王子於死地。王子「賽里歐斯」同時也發現了父親的死竟與「亞克丹司」有關，於是王子便踏上了復仇、復國的旅程…。



典型的「王子復國記」的故事是不？其實「英雄傳說 I 」的故事是相當直線的，不過對於喜好此道的玩者來說，故事算是很精彩的。除了日式的劇情之外，整個遊戲的結構，也是非常的「日式 RPG 」化。人物碰撞式的對話、單純的屬性設計及人物裝備、標準的回合式戰鬥、以及豐富多樣的「道具」及魔法設計。遊戲要上手極其容易，就算是此道的生手，也可以在極短的時間內就熟悉。國內有不少評論者相當排斥「日式 RPG 」這樣的設計，雖說其結構或許過於簡單公式化，但就其遊戲的親和性來說，「日式 RPG 」能直接快速帶給玩者遊戲樂趣的特性，或許是「美式 RPG 」所比不上的。



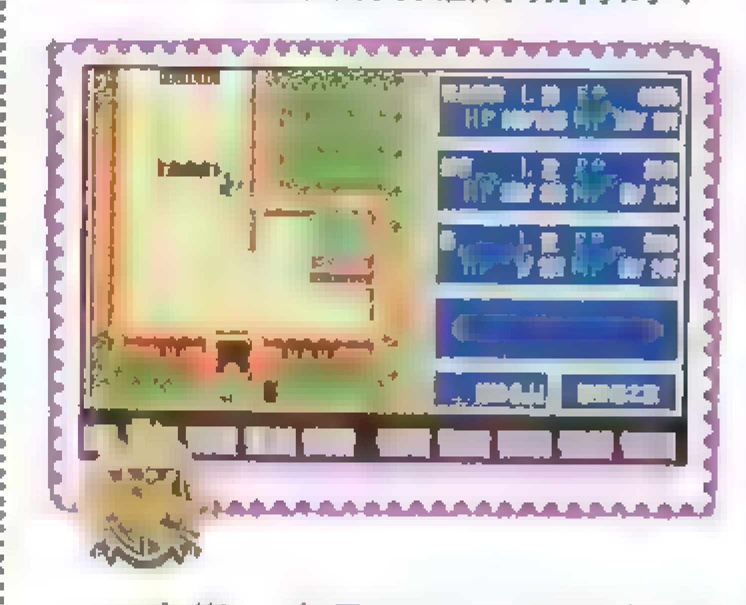
喜好練功砍怪物的人，保證可以在「英雄傳說 I 」找到不少的樂趣。遊戲在劇情發展的限制，有許多地方是使用怪物的強度

來阻止玩者的前進，換句話說，玩者的等級如果沒有練到一定的程度，就無法向前推進劇情。雖然說遊戲本身有三段難易度的設定，但是在某些地方的怪物也實在是太強了一點，尤其某些怪物還會猛 K 法術，痛恨練功的人要玩這個遊戲，先別忘了準備像遊戲剋星或是整人專家之流的修改工具。在戰鬥中有一個「自動戰鬥」的選項設定，程度還算可以，不過只可惜還不會自動合攻較虛弱的敵人。懶的練功的人可以利用這個設計來練功，只要在 ENTER 鍵的空隙插上一隻牙籤，你就可以去做其它的事情了。



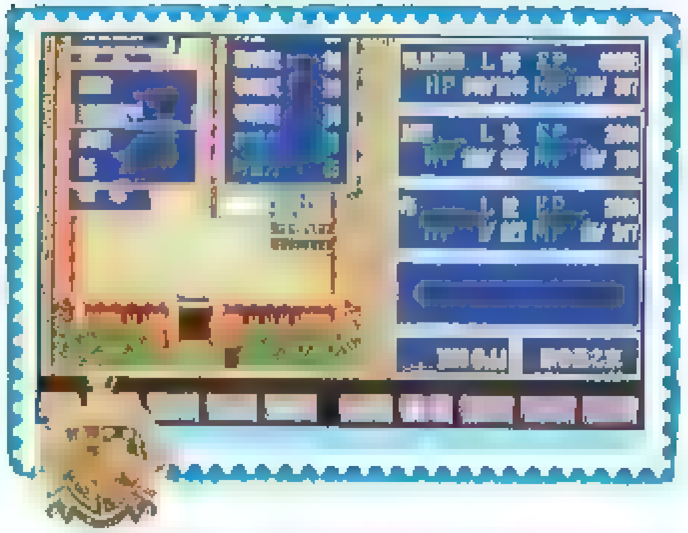


很可惜的，遊戲的畫面只有 EGA 的水準，稍挑惕的玩者可能無法把這個遊戲放在眼裡，沒有任何過場動畫，每個怪物作戰圖像都只有一張，法術的施用也沒有任何變化。就「英雄傳說 I 」在畫面上的表現，很容易讓人爲其市場接受度捏一把冷汗。其實眼尖的玩者可以發現，「英雄傳說 I 」不管是在遊戲的宣傳海報或是包裝盒上，都很難見到遊戲的眞正畫面。其實換個角度來看，一個五年多前的遊戲，你還能對它的畫面有什麼好期待的？



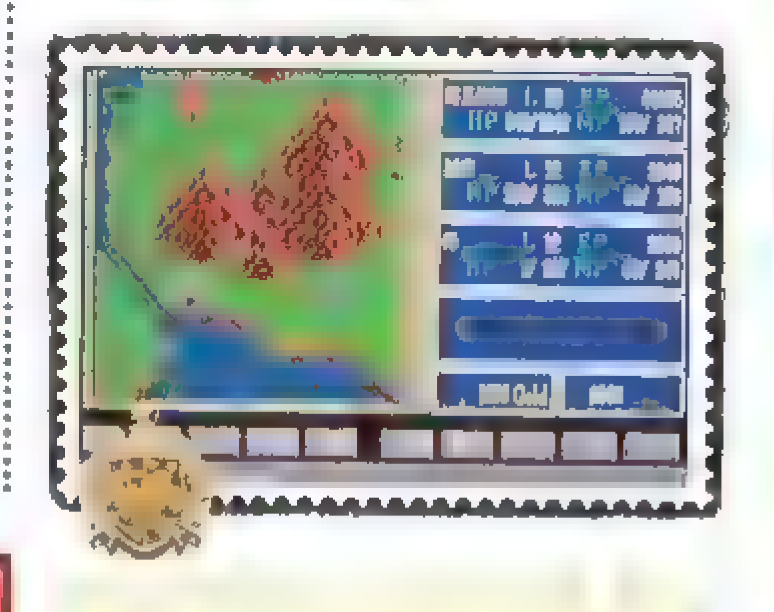
音樂一向是 FALCOM 公司的一項拿手好戲，該公司每一隻遊戲的背景音樂，都能作出獨特的風味，在日本還有音樂 CD 的發行。根據說明書上的描述，此次中文版「英雄傳說 I 」在背景音樂上的設定，除了一般的 FM 音源之外，還有 MIDI 音源及 CD 音源兩種。不過就算筆者怎麼嘗試，所播放出來的音樂永遠只有 CD 音源一種。後來打電話到發行公司求證，得到的解答是說明書有誤。慘的是， CD 音樂似乎是採用 FM 音源來錄製作，效果實在是令人難以接受。對於那些想要聽聽 FALCOM 音樂的玩者，還是另外想辦法買一片音樂 CD 來聽會好過一點。

在文字翻譯的部份，還是有一點需要加強的地方。最主要發



生問題的多是在語句通順及專有名詞的翻譯上，以「 CHAIN MAIL 」這個名詞爲例，國內最常見的翻法爲「鎖子甲」、「鍊子甲」，遊戲中卻翻成了「連環鎧甲」。最近一些美、日的中文化遊戲，普遍都有翻譯品質稍微欠佳的情況，或許是代理公司所需要注意的地方。

就以目前遊戲的水準來說，「英雄傳說 I 」可能是個退潮流的作品，尤其中文化後整體的成績不是很好，除非你要把它買來典藏，不然它並不是一個很好的購買對象。不過筆者倒是蠻期待同系列的第三部作品—「白髮魔女」，同時也衷心的希望代理公司能有更好的成績。



群英會審 VER 2.1

74

由 FALCOM 所出品的一款中文改版遊戲，承襲日式 RPG 的風格，使玩者不需經由辛苦的學習過程即可輕易上手，是相當具有親和力的介面設計，至於遊戲的整體表現則平平。



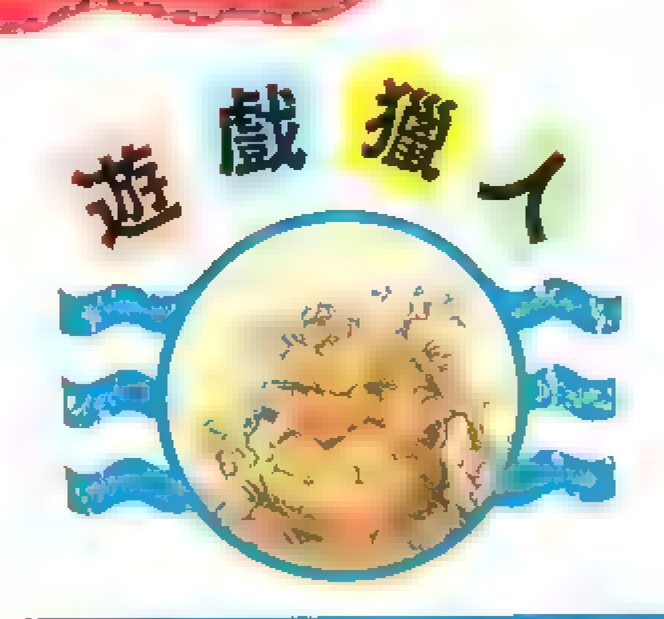
以現今的遊戲製作水準來看英雄傳說 I ，可能不會有相當優異的評價，畢竟這已經是一套歷史悠久的老 GAME 了，但對於喜好此系列的玩家，相信應該不會太 care 吧！。

74

多年前風行於日本電腦上的 RPG ，簡單的劇情及順手的操作畫面，可說是典型的日式 RPG ；但由於製作年代略久，不僅聲光都不及目前市場上的同類型遊戲，在翻譯上的品質也有得加強。

國外發行：FALCOM
國內代理：天堂鳥
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型： 386 DX 以上
記憶體：600KB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：680 元
測試配備：P-120 、 16MB RAM 、 S3 968 2MB RAM 、 SB 16 、 4X CD-ROM

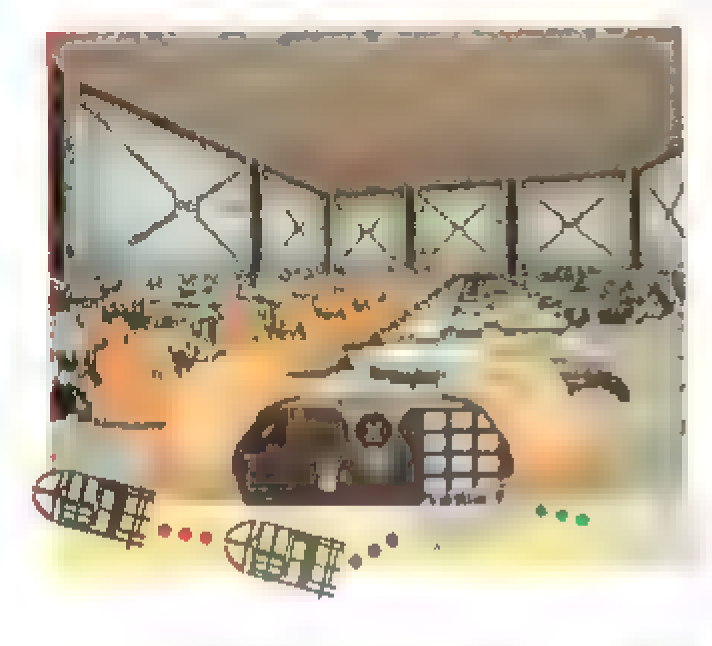
REVIEWS



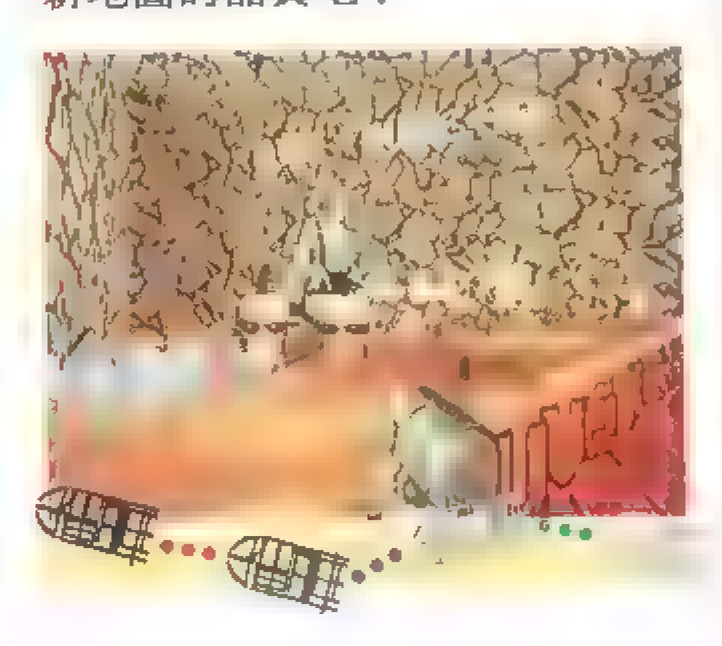
本文作者／ALEX



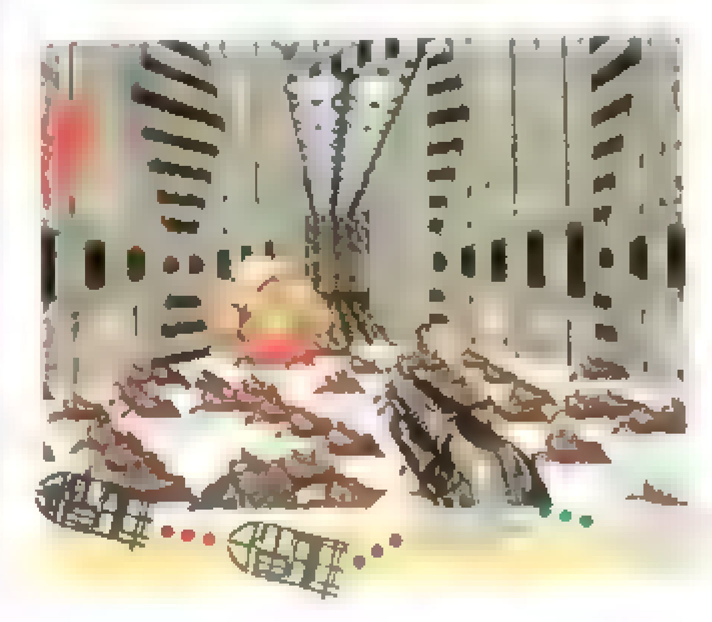
自從 Duke Nukem 3D（毀滅公爵）問市以來，確實已掀起一股公爵旋風，此風潮波及之處，眾生無不為之傾倒。對於領教過公爵魅力而意猶未盡的玩家來說，這可真是個天大的好消息，在「TOTAL MELTDOWN」這片光碟中，結結實實地蒐集了超過五百個 DUKE3D 的新關卡。



製作「毀滅公爵」的 3D Realms 與 DUKE 的始祖 Apogee 乃姐妹公司， Duke Nukem TM 和 3D Realms 也是 Apogee 的註冊商標，但是出版這一張新關卡「大補帖」的生意竟何以落在Sierra頭上？初時不免心裡存疑，但旋即靈光一閃，還是將注意力聚焦在這一大堆新地圖的品質吧！



正因為上述關於著作權的歸屬問題，Sierra乃開宗明義的指出，要使用這些新的關卡，玩家必須先擁有合法的「毀滅公爵」遊戲版本才行。事實上，這些新地圖也只能在 DUKE3D 的主程式驅動下才能開啓並載入。話說回來，沒玩過 DUKE3D 的玩家，大概也不會購買這張光碟吧？



首先，利用 BROWSER 可以逐一瀏覽五百多個關卡，這些龐大的關卡大致可區分為三類：單人模式、死亡模式和混合模式。對於各關卡的綜合性品質，Sierra 也自行區分為A（ the best of the best ）、B（ next best ）和C（ average ）三等。這項作法除了避免自吹自擂的毛病外，也算是給玩家一個出自「良心」的指引。

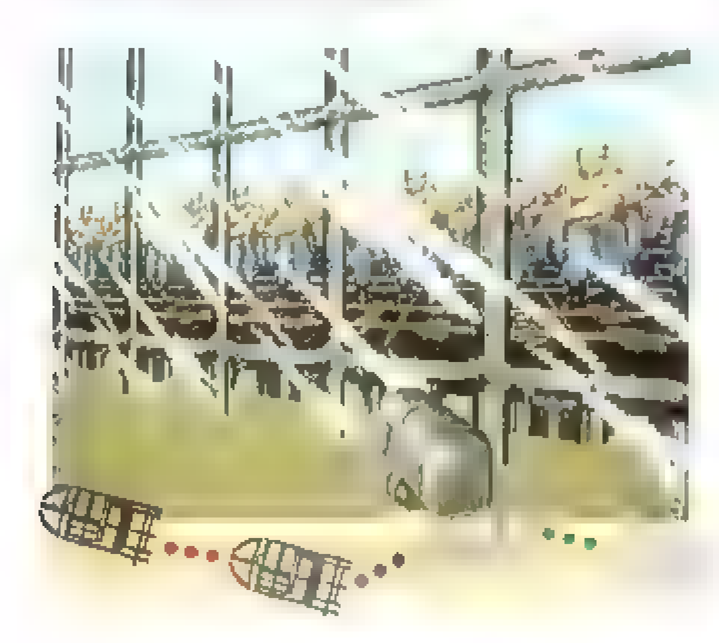
要製作一個關卡所花的時間、精力和創造力自不在話下，要蒐集這一些公爵的仰慕者利用地圖編輯器所創造而出的關卡也不容易，然而集其大成者，顯然並未做好把關的工作。雖然號稱有五百多關，但其中卻不乏濫竽充數的粗糙作品，這已經不是 Sierra 自行評為C等就能自圓其說了。更離譜的是，有為數不少的關卡竟然只是一間四方形的斗室，內中亦空無一物。若硬要將這部份不成熟的作品稱為「關卡」，那麼對於那些A等的作品而言，實在是極不公平的事。

在光碟中的 LEVELS 目錄下，各個關卡都擁有一個獨立的子目錄，除了 MAP 之外，絕大多數也同時附有一文字檔。檔案中除了詳細記載該關卡的各項屬性（如模式、附加之 MID 檔、可連結的關次等）外，更有創作者的自白。在這裡除了有關卡名稱，也可以看到創作者的解說，包括創作背景、故事輪廓和創作動機，有的甚至還附上bug的注意事項。



除了少部份關卡令人「不忍卒睹」外，這數百個關卡設計得可謂各具特色，尤其是列為A等

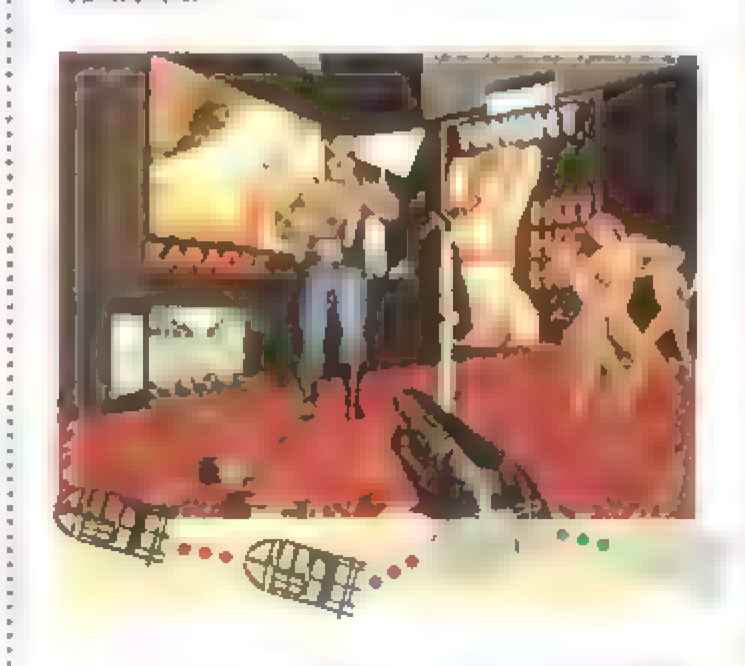
的場景更是教人激賞。這其中包含有城堡式建築、中古城樓、地下坑道、市鎮街景和斷垣殘壁的廢墟。同樣的，這眾多公爵的忠貞信徒，也在水底世界將公爵的特色發揮得淋漓盡致。



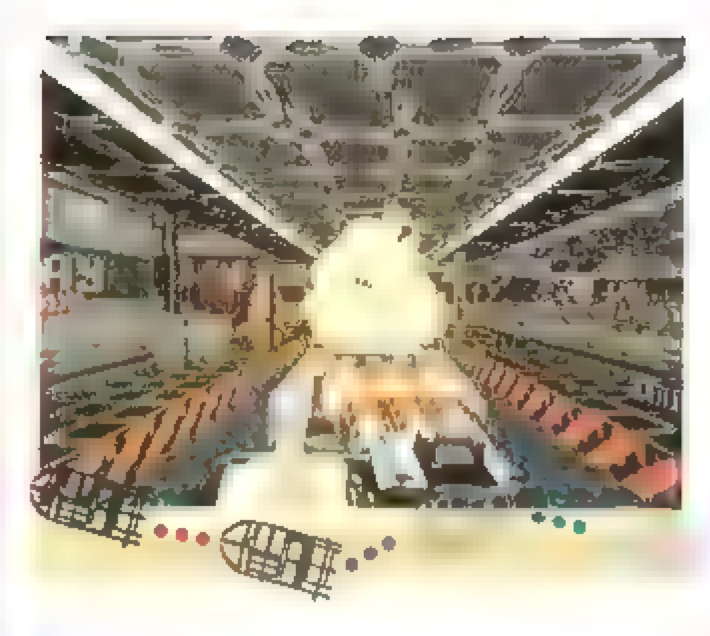
專爲網路連線對戰所設計之死亡模式的關卡，也可在單人模式下執行，唯關卡中不會有怪物出現，玩家倒可以用「朝聖」的心情仔細品嚐一下這些創作者的心血結晶。少部份的關卡因附有新的 MID 檔，所以玩家也能享有全新的遊戲背景音樂。有的關卡甚至附有創作者自行修改過的 CON 檔案，以致載入新地圖之後，公爵就全變了樣了。例如公爵的生命上限達到999、武器彈藥的威力增強數倍、敵人的強度減弱、攜帶的彈藥量激增、乃至爆破的效果也誇張許多，即使只爆破一位敵人也會出現上百斤「豬腳」齊飛的畫面。

其實，玩家在經歷過這些令人血脈賁張的新關卡後，大可以利用編輯器自行嚐試創建遊戲關卡的樂趣。如果對於編輯器的使用不很熟稔，在此告訴您一個好消息，在這張光碟中也收集了網路上的各項資訊，諸如告訴玩家如何取得更多更新的關卡編輯工具程式，如何利用輔助工具將新的結構和創意加入新的關卡中，以及如何製作出如同光碟中收集的關卡之各種構圖色彩和聲音的效果。

此外，在 DOCO 的目錄下也有不少值得參考的文字檔案，玩家可從中獲取許多新穎的好點子，或是製作關上的各種注意事項和疑難雜症的解答。這裡所列舉的，雖不敢說是最完整的，但卻是正確無誤的珍貴訊息。對於有心自建遊戲關卡的玩家來說，這些文字檔案眞乃不可或缺的必修課程。



試著算算看，這五百多個新的遊戲關卡能讓您玩上多少個小時？建議玩家可以先過濾一下前文提及的那些濫竽頭，去蕪存菁之後，再好好的領略一下公爵「死忠兼換帖」的諸多信衆所精心建構的瘋狂世界吧！





痴心瘋狂之餘，實在是忍不住要提出質疑。何以Sierra會採取工廠量產的製造方式，卻又「不打自招」地將各種A級品、B級品和C級品全數混合收錄在同一張光碟中，以致造成品質上的良莠不齊呢？如果只是爲了湊齊「五百關」這個聳動的廣告用詞，相信很多玩家都會同意大可不必如此的。佛曰：不可說…那就…不說了。

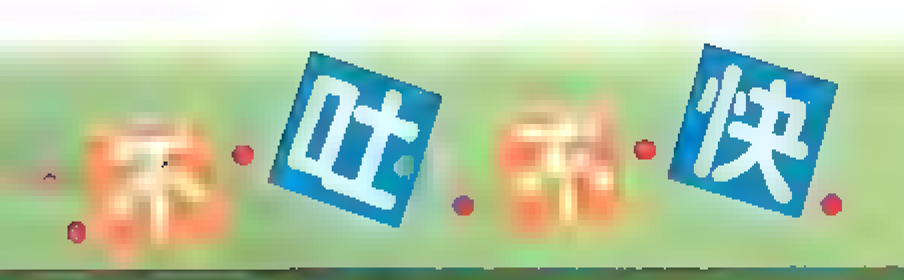
群英會審 VER 2.1

 78	 80	 76
結合衆玩家心血結晶的五百關大補，在其大小通吃、來者不拒的情況下，造成良莠不齊、品質不一的結果，使得玩者得到的可能是落差極大的遊戲品質。	對於 Duke 3D 迷而言，這可是片搶手貨，500 關的挑戰，絕對令人汗流夾背，戰到天昏地暗，殺到兩眼發紅；雖然 500 關中有些關卡良莠不齊，影響了遊戲整的水準。	Duke 3D的 500 關資料片，由於原先遊戲架構相當優秀，使得這些新設計的關卡更有發揮的空間，也相對地呈現 Duke 3D 更完整的面貌，只要選擇設計較精緻的關卡，便可再讓你沈迷其中。

設計公司：SIERRA
發行公司：第三波
發行類型：DOOM LIKE
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S/U/WIN 相容
顯示模式：V
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
售價：750 元
使用系統：P-100、16MB RAM、AWE32、6X CD-ROM

REVIEWS







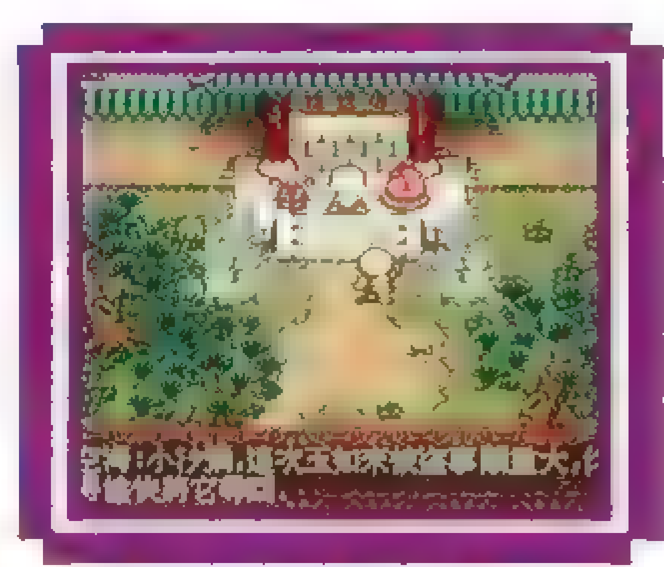
三國志V代V.S三國演義II

話說：當日本KOEI的三國志V代遇上台灣智冠的三國演義Ⅱ，正謂兩軍交戰殺得不可開交，而我卻以萬能的金錢使得兩軍成爲我的電腦中的一員。

從三國志Ⅰ代和三國演義Ⅰ開始，三國遊戲便是我家電腦中的常客，如今三國志已經出到了五代，遊戲畫面和操作介面當然是愈來愈好不過三國演義Ⅱ也不是簡單的料，不過兩者卻有一些的缺點需要改進。像三國志V代的音效眞的需要改進，在戰爭時它的音效令人無法領教，比四代的音效還不如，不知是他們公司比較懶還是爲啥，相對的三國演義Ⅱ的音效就還不錯，但如果是比起畫面和操作介面，那三國演義Ⅱ就比三國志V代差了那麼一點，不過也不能這樣子說，畢竟人家出到五代，我們才出到二代，說不一定，咱們出到五代時還比他們好也不一定。（中國人加油，誓死保衛釣X台～）。

但，注意：它們兩者的音樂眞的～眞的～不是故意的好聽，現在寫這篇文章時，我正用 CD 加放大器再加一組 50 足瓦的喇叭，放著三國志V代的第 12 、13 首的戰爭音樂，喔！實在是好好聽。

／孫乙尹

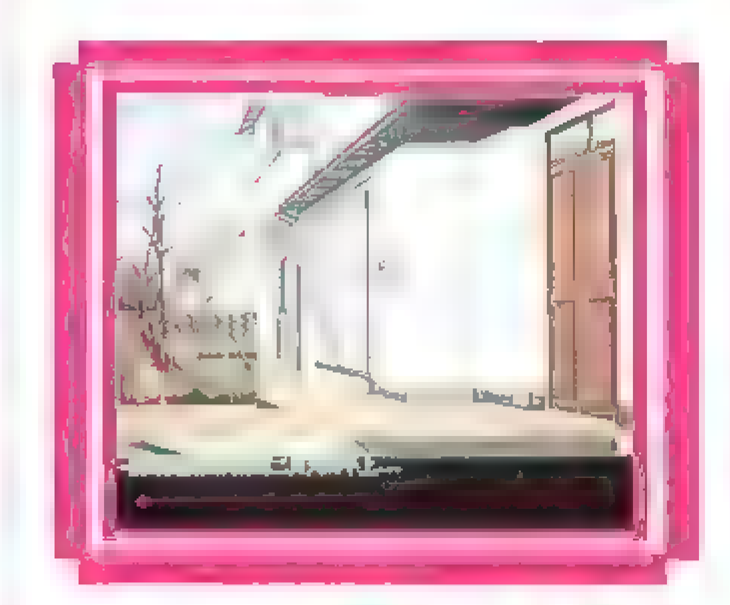


小沙彌

好久沒有看到這麼簡單的遊戲了！爲什麼說它簡單呢？因爲它有簡單的安裝、簡單的操作、簡單的關卡。它不會在你的硬碟中佔很大的空間，只佔你一個小小的批次檔，事前也不需要做一些設定音效卡的工作，只要敲下 INSTALL 就一切 OK！

遊戲主角當然就是「小沙彌」啦！這個小和尙的任務就是把玉如來給奪回來。遊戲很簡單，玩起來非常像電視遊樂器，沒有複雜的劇情，沒有煩人的操作。除了基本的射擊用武器之外，還有四種風、火、水、雷法術可使用，小和尙的敵人幾乎都是自然界中的小動物，這些小動物由於被巫于子控制，所以他們會極盡所能阻止你奪回寶物，於是小沙彌便要善用道具及法術來擊敗寨主。爲什麼說它簡單呢？因爲所有的動物都是在固定的軌道上移動，沒有什麼太大的變化，對於國小年齡層以上的小朋友來說，應該不會太困難，而只要一直壓著攻擊鍵來消滅敵人及閃躲攻擊，並輔以法術，大概都能輕易的在一個下午玩完整個遊戲。以國中以上的玩家來說，「小沙彌」對他們來說會過於單調，不過若是家中有小朋友的話，「小沙彌」會是不錯的選擇。

／大嘴



三姊妹

玩過這麼許許多多的文字遊戲，在所有日文版翻譯成中文版的遊戲中，「三姊妹」是我看過翻譯得最好的，別以爲玩家不會注意遊戲內容，像這一類 H-GAME 不知道主角在講些什東西可是玩不出結局的，更別說是養眼的精彩畫面了，而且「三姊妹」的原畫品質也不錯，比起以前的 H-GAME 一動也不動的所謂養眼畫面好看多了，唯一美中不足的是手冊較爲簡略，建議版權代理公司別完全依照手冊印黑白的。畢竟台灣的消費者跟日本不一樣，不是那麼好打發的。

各位玩家不妨比較看看三姊妹的翻譯水準及內容，像這一類復仇劇裡，不乏熱血男兒夾雜在愛恨情仇矛盾之中，故事主要講述主角孝一想盡辦法接近殺父仇人的三個女兒，誰知道造化弄人，不知不覺中竟愛上這三個惹人憐愛的姊妹，殺父之仇演變成兄弟鬩牆，最後結局不只一個，有可能大哥死於非命，有可能與不

認識的女同學生米煮成熟飯，也有可能與三位姊妹的大姊友紀、二姊繪美、妹妹理沙共譜戀曲，可玩性蠻高的。

／神祕密人



神示錄 背叛與毀滅

這套傑誠所寫的遊戲，看似平凡，可裡面的文章倒不少，在故事一開始的發展的多線式到後段的延續結合爲一，是國內角色扮演非常罕見的遊戲。而加入的人物不同，所進行的也不同，而人物高達六位。戰鬥方面，敵人的 AI 分爲八種，而魔王也有專屬的 AI ，不過敵人的等級太低，遇到高等級的我方卻逃個沒完，雖然符合實情，不過也太差了吧！那不如不要有戰鬥好了，音樂方面，村落、城堡都蠻悅耳的，地圖上的草原行走也有好的表現。美術的話都還很不錯，就是敵人造形太差了一點，根本不夠看，不過動畫式戰鬥可以補這一的不足，還有特效也是遊戲沒有的。最後戰鬥和治療的咒文，太長又不好記，幸好說明書中還蠻詳細的，不然眞不知道如何玩下去，大致上是一套不錯的遊戲。

／劉鴻緯



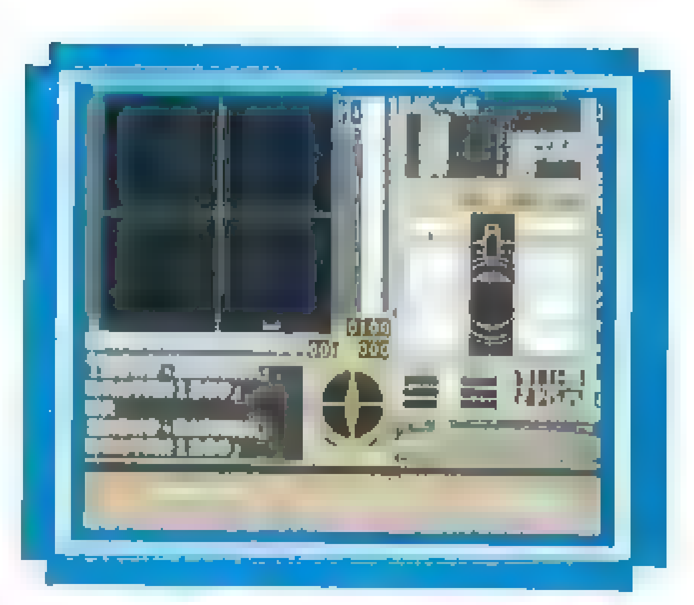
VR快打

相信各位在四年前對 VR 快打的格鬥方式感到驚奇吧！更有不少人對它已經到了廢寢忘食的地步，日也思、夜也思，期待它移殖到家庭版上，但對 PC 來說是一大考驗，誰不知格鬥遊戲講求流暢、招式華麗、人物逼眞，但對電腦的處理速度簡直是「可遠觀而不可褻玩焉！」。不過自從有了奔騰級、 RAM 的價格下降後，電腦也接近了家用電玩主機。

遊戲一開始，就被它那流暢的動作嚇到，不敢相信我現在是在玩電腦，本遊戲只提供一人用搖桿（敵人又沒搖桿），用鍵盤蠻麻煩的，時常會搞錯。尤其是 2P 的鍵盤更是…。遊戲中的功夫並不和一些氣功啊！手刀啊！什麼的相同，乃是眞有其功夫像 JACKY 的截拳道，就是大家熟悉的「啊～達～」的李小龍所創的，唯一比較誇張大概是人跳得太高吧！另外招式衆多，想全部記起活用是不太可能的，而招式也蠻好看的，不過遊戲的背景和地板就眞的差太多了。背景模模糊糊的，地板簡簡單單，大概是爲了增加流暢感吧！

近來有許多次世代主機紛紛移殖到電腦來，像著名的「D之食卓」就是一個例子，聽說「太空戰士七代」也會移殖耶！另外代理 SEGA 的鼎昌工作也將推「音速小子」，大家一定非常興奮吧！只要配備好，「視窗九五」，有一千元，它絕對是你最佳的選擇，不要懷疑，一起加入 3D 的世界吧！

／廢人



沉默的艦隊

一日，偶然在軟世看到這個 GAME 之消息，眞的讓筆者高興了好一陣子，就在筆者開始玩之後才發現這個 GAME 比雜誌上所介紹要好玩數十倍，並且在筆者及朋友的共同努力之下發現，其中大概有十九種不同的結局，在遊戲中各角色之間的對話還會因玩家不同的行爲而產生改變，說了那麼多都僅僅只說到優點而已，這個遊戲也是有缺點的，第一：說明書的說明實在是不太仔細（誰能告訴我，操舵手模式中右上角三鍵到底是做什麼用的）第二：勝利條件不明確。相信如能改正以上缺失的話，必能在 BEST 5 中攻佔下一席之地。

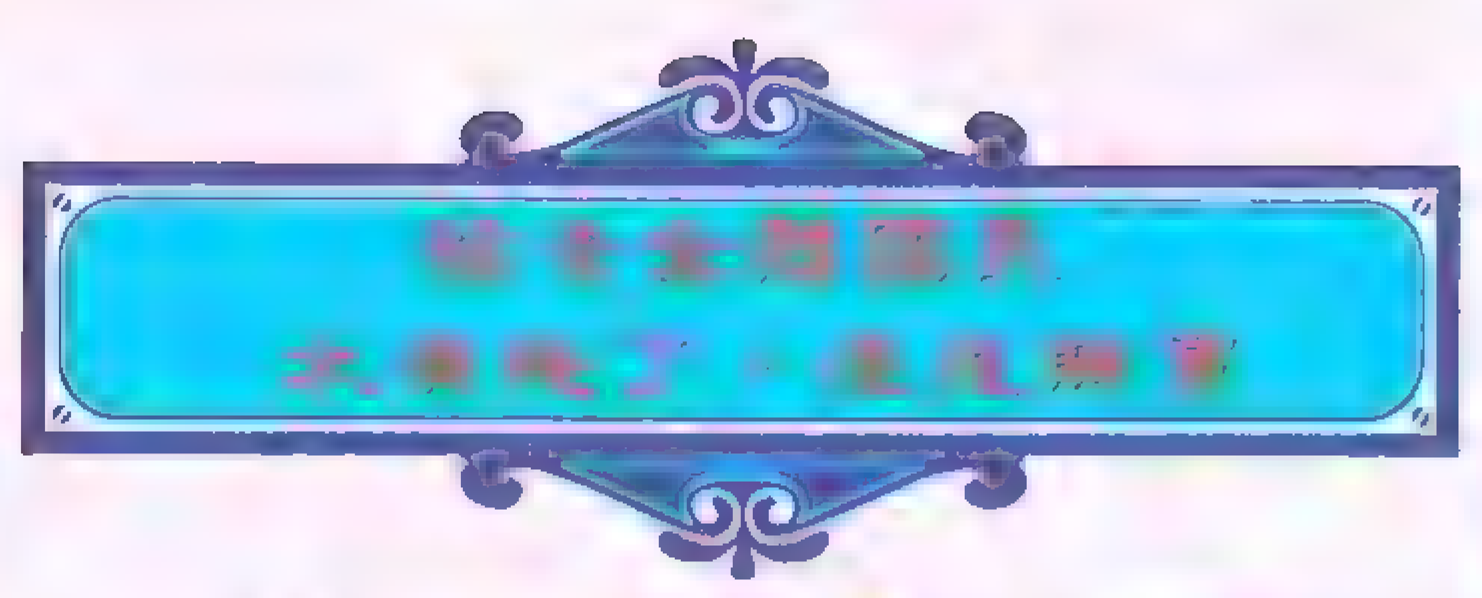
／Angus

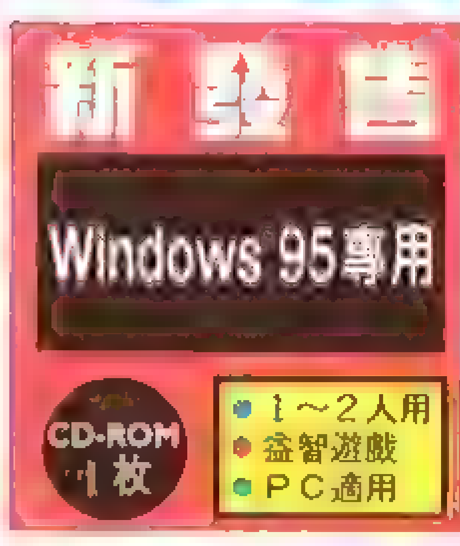



SEGA
Virtua Fighter
PC
SEGA PC
新發售
Windows®95專用
CD-ROM 1枚
1～2人用
格門遊戲
PC適用
◆免用3D加速卡◆
AM R&D DEPT.
OS CPU RAM CD ROM 音效卡
Windows95 Pentium90MHz 8M以上 60M以上 640x480以上 256色以上 2倍速 DirectDraw適用 DirectSound
LICENSED BY SKC Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1994, 1995, 1996
中華民國地區獨家授權代理發行．生產製造
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
TEL (02)662-5266 (代表號)
FAX (02)662-5263 662-3934
網址 http://www.hhinet.com.tw/worldwise.htm
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287
台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937
◆著作權所有・侵權必究・警告盜版◆

SEGA PC





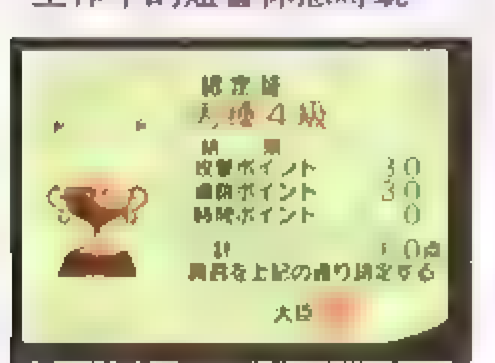


ばくばくアニマル

BAKU BAKU ANIMAL

世界飼育係選手權

動物餓羅斯



◆即使是在小視窗也很適合在工作中的短暫休息時玩。



◆以認（鑑）定考試的方式來評量技術。

◆也可能同時兩人對戰，開始熱戰吧！

BAKU BAKU Animal

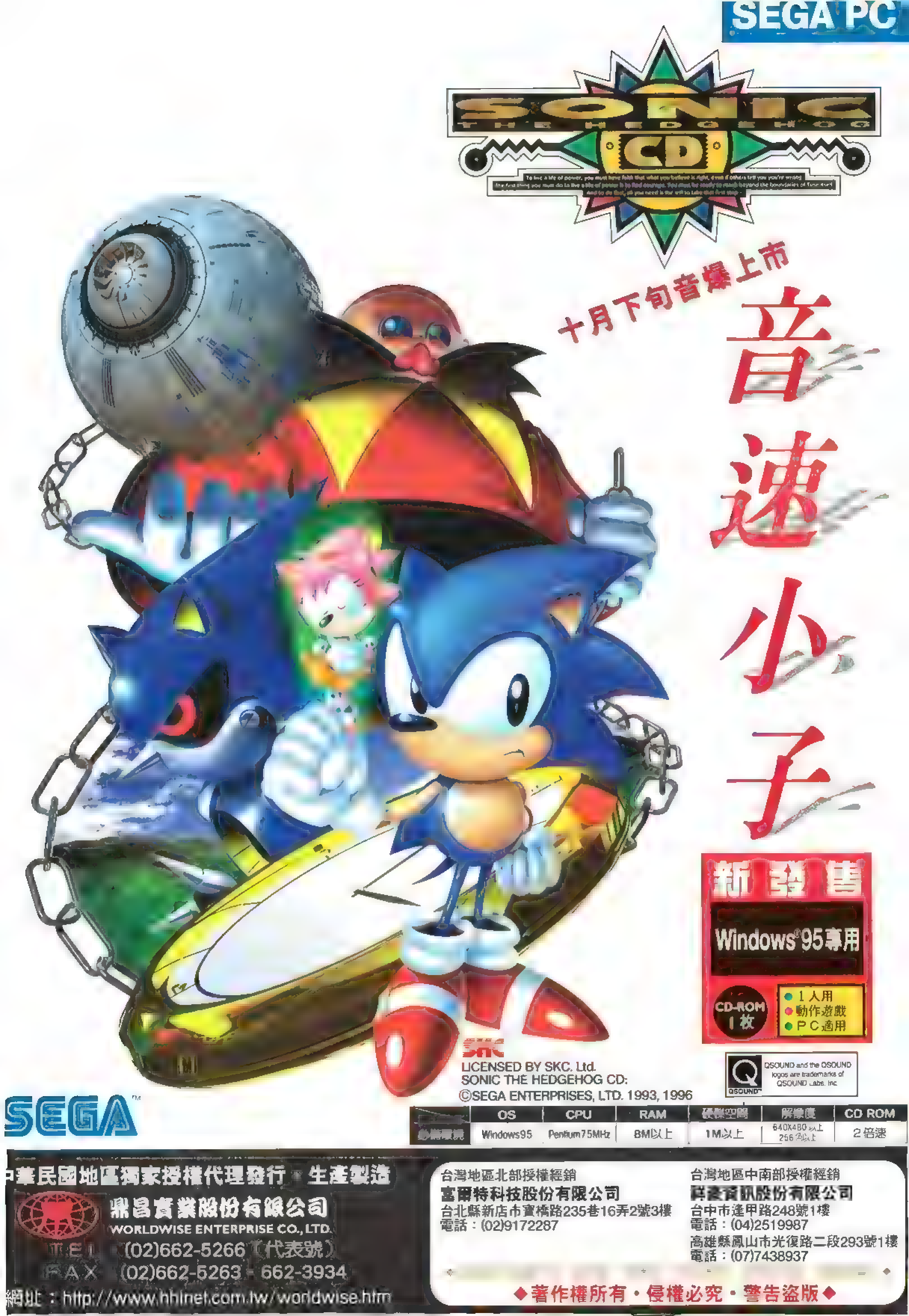
	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度
[illegible]	Windows95	Pentium75MHz	8M以上	8M以上	640X480以上 256色以上
[illegible]	——	Pentium90MHz	16M以上	——	——

中華民國地區獨家授權代理發行‧生產製造

鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
台北縣深坑鄉草地尾59之6號7樓
(02)662-5266（代表號） (02)662-5263

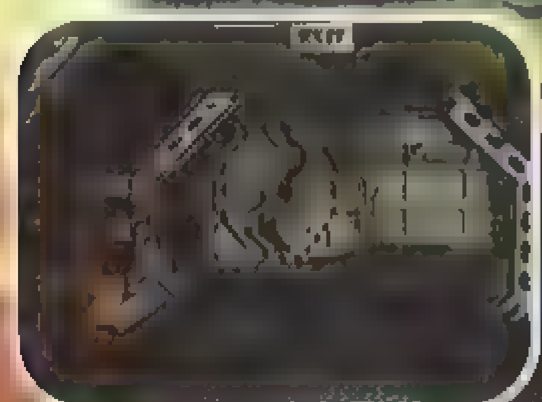
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287

台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937


SEGA PC
SONIC THE HEDGEHOG
CD
十月下旬音爆上市
音速小子
新發售
Windows®95專用
CD-ROM 1枚
● 1人用
● 動作遊戲
● PC適用
LICENSED BY SKC. Ltd.
SONIC THE HEDGEHOG CD:
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1996
QSOUND and the QSOUND logos are trademarks of QSOUND Labs. Inc.
SEGA
OS | CPU | RAM | 硬碟空間 | 解像度 | CD ROM
Windows95 | Pentium75MHz | 8M以上 | 1M以上 | 640X480 以上 256 色以上 | 2倍速
中華民國地區獨家授權代理發行・生產製造
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
TEL (02)662-5266（代表號）
FAX (02)662-5263・662-3934
網址：http://www.hhinet.com.tw/worldwise.htm
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287
台灣地區中南部授權經銷
群豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937
◆著作權所有・侵權必究・警告盜版◆

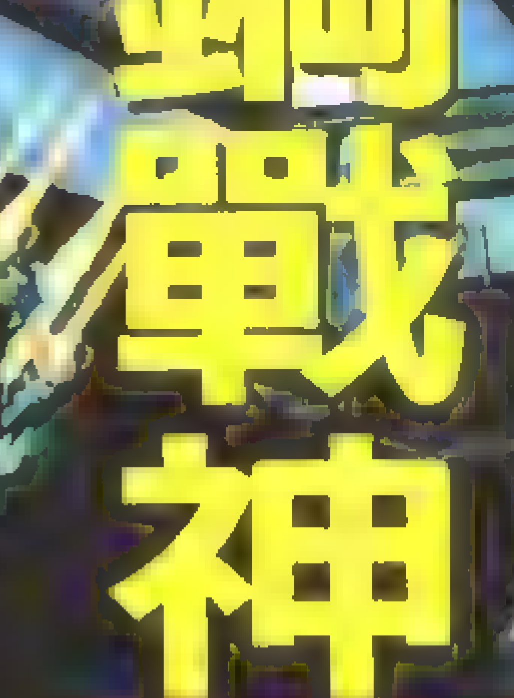
SHATTERED STEEL

超鋼戰神









沉悶的大氣[illegible]多變的地形，令人窒息的[illegible]緊緊的壓著你，你看到它們了，腎上腺急速的竄升，心臟狂跳著，有點口乾舌燥嗎？歡迎來到此地，烈火風暴的中心點，致命的衝突即將展開....

- 50[illegible]加速的火[illegible]16個以上的玩者連線參加
- 及時[illegible]與破壞，彈坑與[illegible]破碎的殘骸，讓你彷彿親[illegible]。
- 超過16個網路連線[illegible]，讓你利用數據機組成團隊或是面對面單挑
- 重裝你的[illegible]包含導引飛彈、離子炮等25種配備任你[illegible]，記住，在新世紀裡你要的不是建設而是攻擊再攻擊。

IN THE FUTURE, YOU DON'T REBUILD. YOU RELOAD.

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.



TEEN T AGES 13

3D ACTION WARFARE

松崗電腦圖書資料股份有限公司

UNALIS

DIABLO

魔獸爭霸二原小組一九九六最新力作！

- 生靈活現的高精細度畫面
- 每一次的旅程都是全新的冒險
- 簡單的操作，流暢的顯示
- 可免費加入BLIZZARD的BATTLE.NET
- 透過網路可[illegible]四人連線，經由Modem可兩人連線

向一切邪惡之主挑戰吧！

暗黑破壞神

UNALIS 松崗 CD-ROM



BLIZZARD ENTERTAINMENT

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

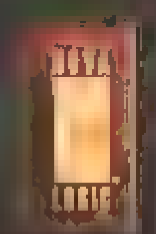
想像突破飛行極限的快感！

飛行模擬遊戲的新標準－F-22雷霆戰機

雷霆戰機

F-22 LIGHTNING II

- 美麗的立體地形，如沙漠、叢林、山丘及海岸等模擬的精細度極高。
- 根據真正的洛克希德．馬丁文件設計，擁有真實的駕駛艙儀表、正確的俯仰率，以及控制表面。
- 多玩者功能－可以透過網路、數據機或串列連線來進行。
- 在杜比環繞音響中，聽到後燃器的怒吼聲，以及真正戰鬥行動的聲音。
- 動態會戰結構，會根據前面戰役的結果來改變任務。
- 提供數十種高精細度，貼圖式之立體地面及空中目標。
- 多角度攝影機模式，讓玩者得以從每一個角度觀看動作進行。
- 本遊戲經由海軍及空軍飛行員進行試飛，擁有一流的真實性。



原裝進口美軍制式防紫外線太陽眼鏡大放送

請將產品上之貼紙標籤撕下，寫上姓名與地址並寄回"松崗公司-休閒軟體部"收，即可參加抽獎。

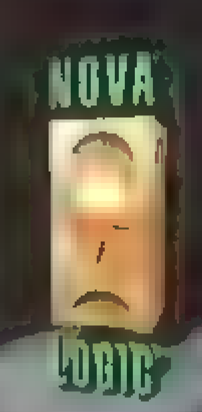
•數量有限，送完為止•

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

UNALIS

COMANCHE 3

超級卡曼契 III

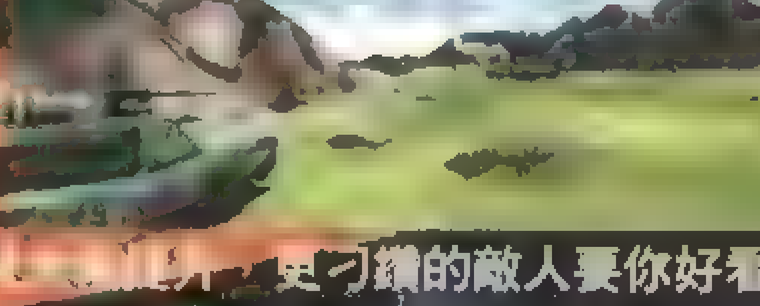






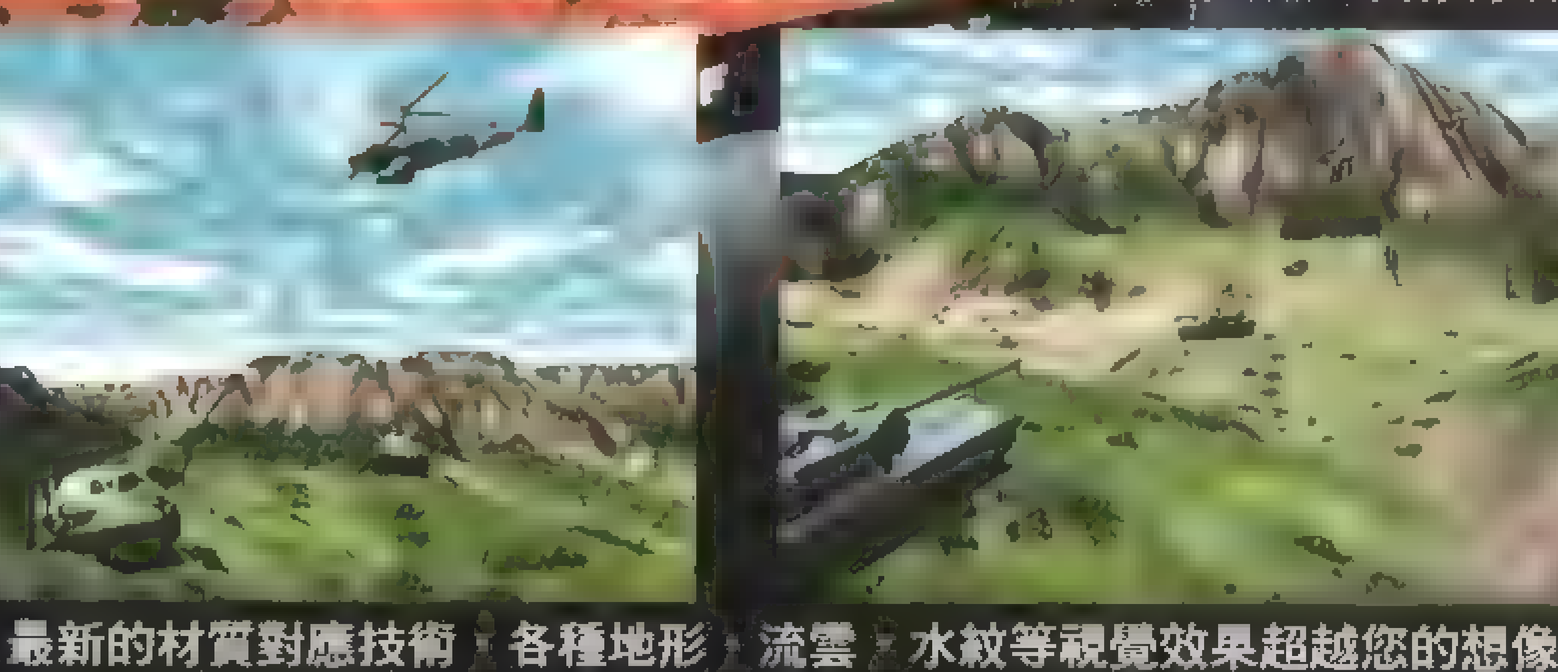
支援網路連線對戰功能，進行聯合攻擊任務



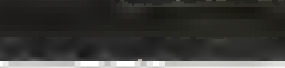


更刁鑽的敵人要你好看



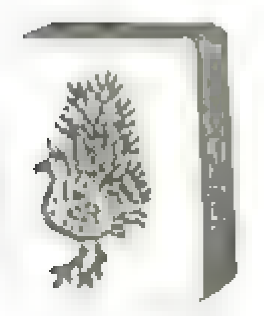


最新的材質對應技術，各種地形，流雲，水紋等視覺效果超越您的想像





漢堡大戰雞塊與薯條，
速食業界掀起一陣搶食客風波……
Fire
的雞和場帝
的玩法和樂趣喔
共有８５種各式速食兵器登場，依不同的能力
或解除陷阱等
軟體世界
智冠科技股份有限公司



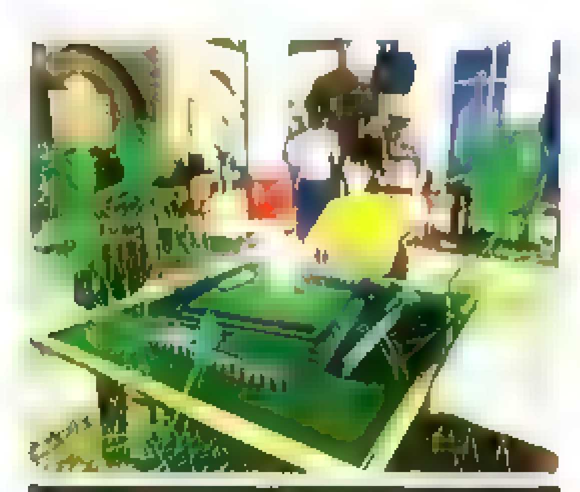
遠離孤獨的習慣．．．

WIN麻將96

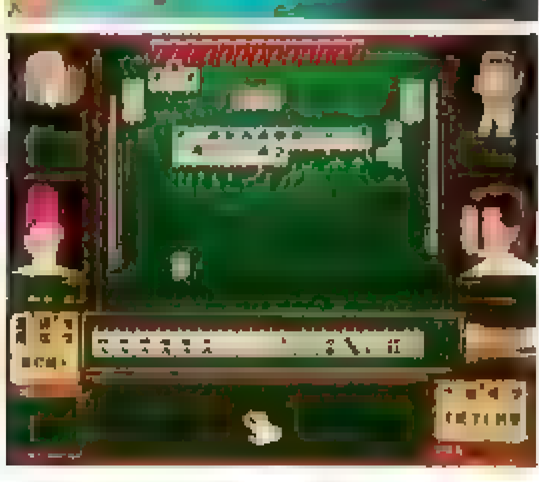
讓大家透過網路一起軟勁，樂透了！



連線打麻將，不再是夢想！



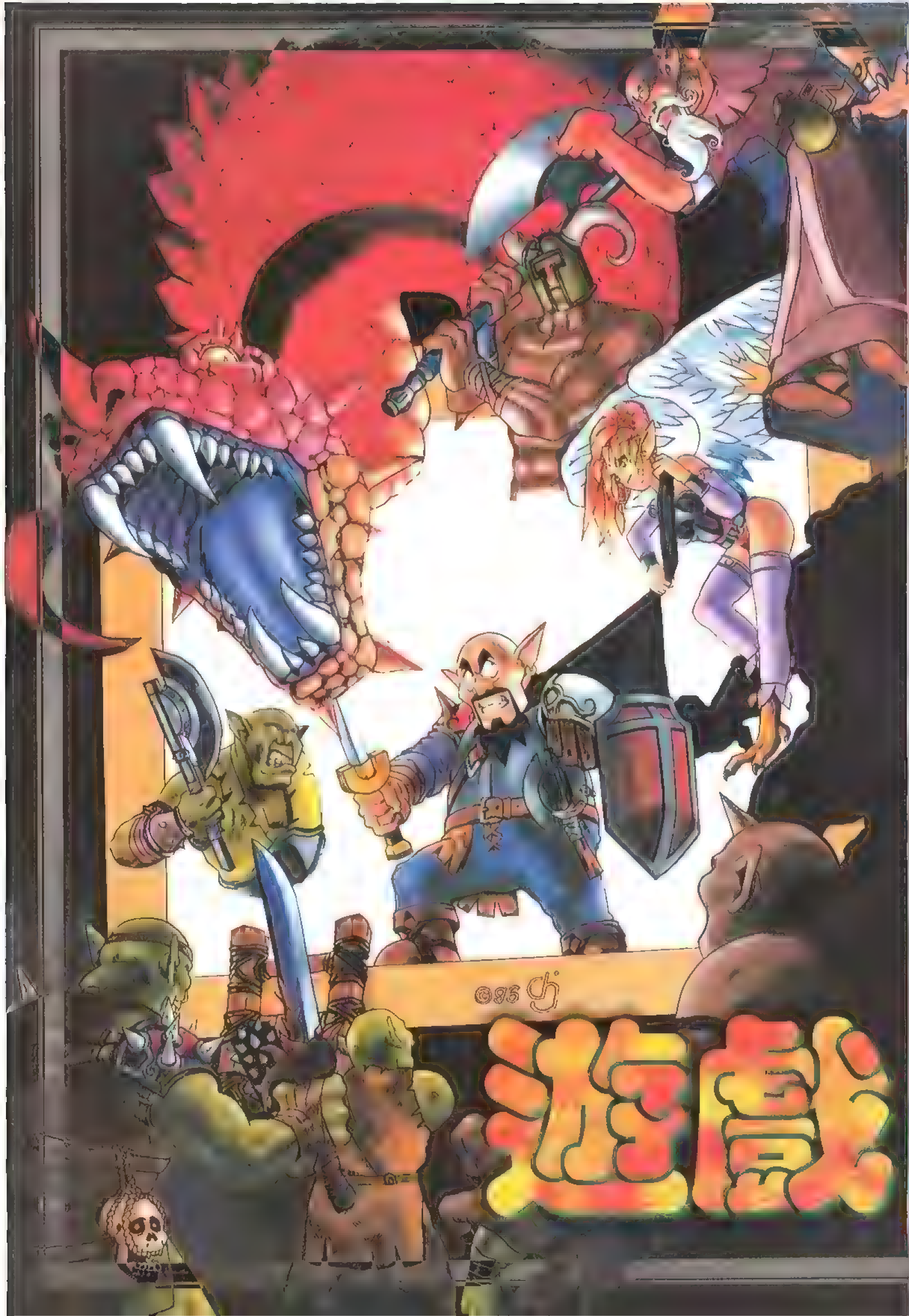






APEXSOFT捷友資訊科技股份有限公司
台北市南港區重陽路223號
TEL:(02)6512818　FAX:(02)6516043

徵程式設計師
洽 鐘小姐


遊戲

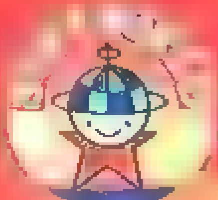

俠客英雄傳3
一件驚天動地的武林大事
廿年後又再度上演
最新開發中畫面大公開！
精訊資訊

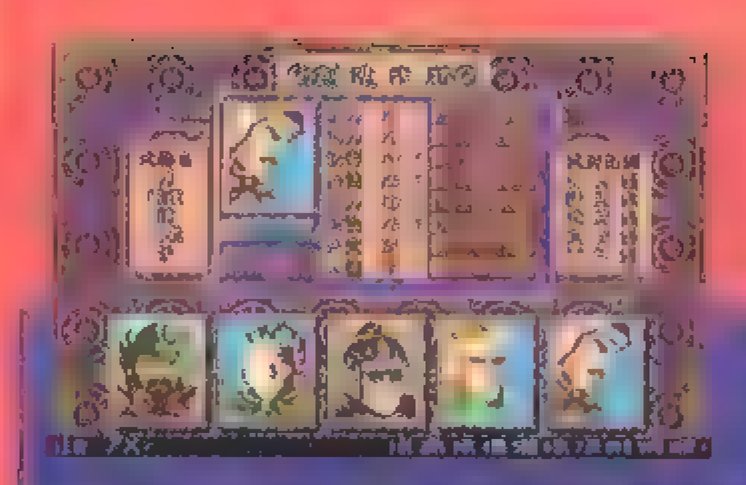

Fantasy of
Chaos
創滅天地

三國演義

如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲

在這風起雲湧的戰亂時代
誰能擊退所有對手
成為萬民擁戴的王者？

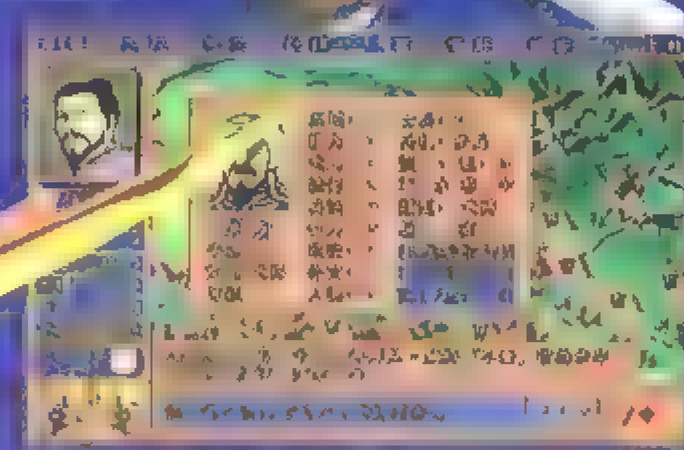




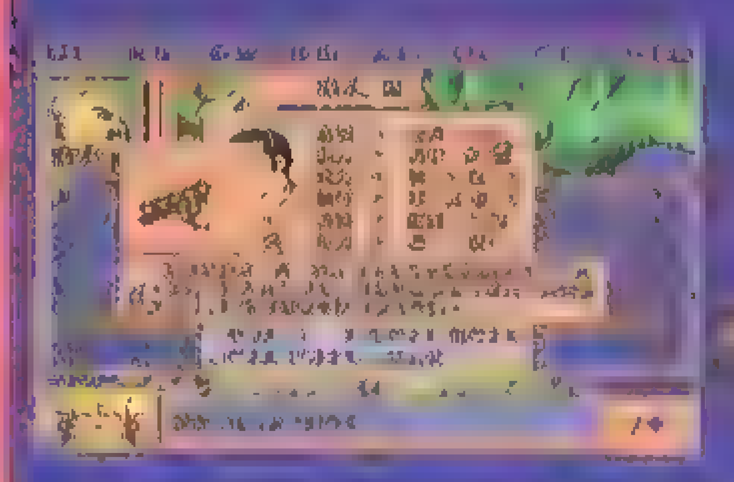
你可自行創造武將，有武將型、猛將型、智將型、文官型和軍師型等，你偏好那一型？



與各軍機要臣商討國家大事，他們會給你一些方針。



遊戲中近臣會適時提出突發狀況，如將軍無多功，同時將軍也會不滿你的作為而離開。想要令英雄豪傑投入麾下的話，可別胡作非為喔！



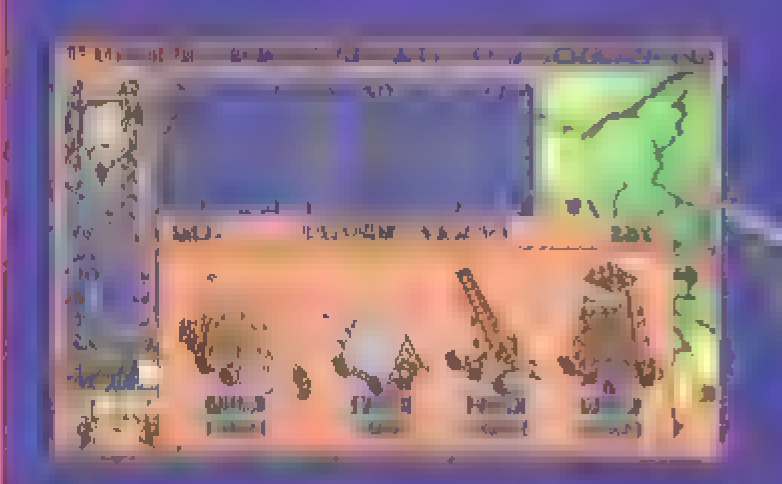
功能超強的線上輔助系統，可以輕鬆的查詢任何想要的資訊。





行軍佈陣是一大學問，不同陣法有不同的攻擊和防禦能力。

氣勢磅礡的武將對決。



找現在要出征，需攜帶不同攻城器械，打得敵人落花流水。



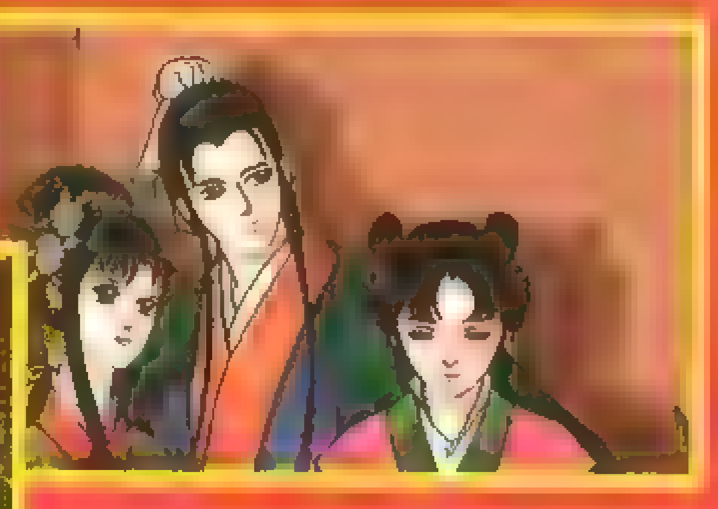


現在是重要的城池攻防戰，誰能打贏這場攸關局勢變化的戰役呢？

還可切入畫面觀看城池動態。


集俠女奇緣・仙劍妙法於一身的
奇幻武俠RPG！
新蜀山劍俠
超震撼大型戰鬥場面。
仙家奇寶一併出籠。
神秘陣術，精彩謎題。
中國庭園勝景。
還珠樓主
集角色扮演・策略和戰略於一身的
經典三國遊戲
龍騰三國
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司






魔島大富翁
金光閃閃瑞氣千條
太陽高高霞光萬道
若要快樂必玩魔島
不想悶死快玩魔島
包笑包好玩
迅速致笑歡樂到底
大人小孩必備最讚的朋友
賽狗，對對碰，打小蜜蜂等4大中古遊樂場等你來闖！
遊戲可和電腦或其他 位朋友一起玩，共有4個種族，每種人都有其獨特遊戲性格。
卡片滿天飛，害人樂無邊！有四、五十種包括戰鬥、機運等卡片可用，偷襲別人真是暗SONG在心中哦！
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



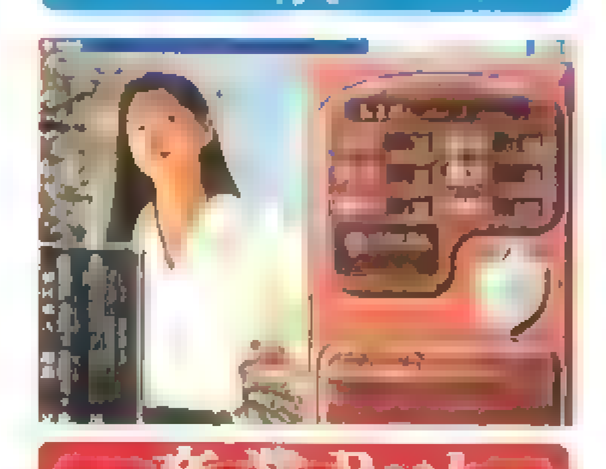




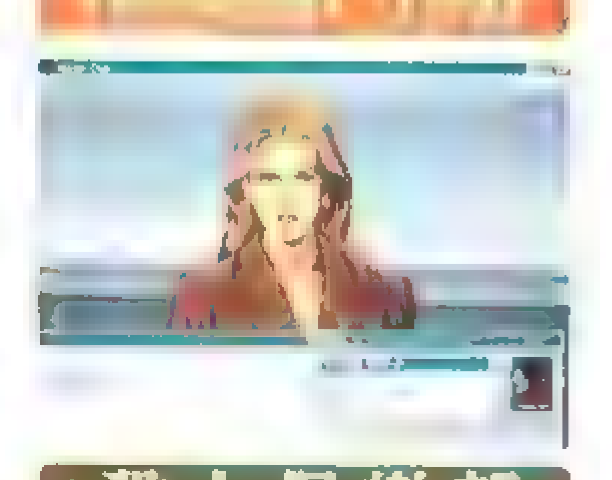








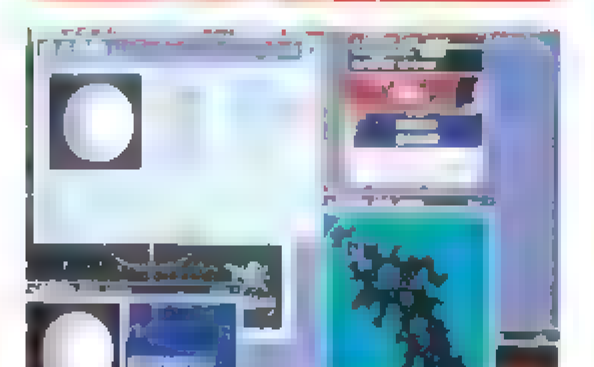
卒業Real



殺人俱樂部









銀河英雄傳 Mobius Link 2





Farland Saga

歡迎光臨 JR 新幹線！想到『歡迎光臨』這四個字，不禁要向各位讀者說聲抱歉；原本 90 期的 Pia Carrot 的中文譯名『歡迎光臨』由於作業的疏失而遺漏了，而ぺろぺろ CANDY 的內文『8 BIT 音源下…』則應該是『86 音源下…』。

你滿意本列車的服務嗎？各位有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『 JR 新幹線』收，列車長將為您盡心服務。謝謝！

／ L.Y.C



- AVG（18禁）
- WIN 3.1/WIN 95
- Fairytail Soft
- ￥8800



高中畢業上了大學之後，昔日一齊努力、一同歡笑的夥伴們就再也沒有見過面了。那天高中時的死黨－洋介，興沖沖地跑來告訴我，高中時的網球社決定舉辦同學會，並邀我一定要參加。在開車前往星降里高原的途中，洋介訴說著高中時代的趣事，於是我的腦海中也漸漸浮現一張張似曾相識的熟悉面孔，這裡面有我懷念的朋友、青梅竹馬的玩伴、與曾朝思暮想的初戀對象；若當時能鼓起勇氣，或許…嗯，眞希望光陰可以重來一次。不知洋介是否看穿了我的心事，一直與我聊著瑞穗的事，我倒不知道這小子原來和我有相同的企圖。看樣子，他是想好好地把握這最後一次機會了。我望著車窗外灑落的燦爛陽光，期待著這重新開始的戀愛故事…

是 Fairytale 公司的年度大作「同窗會」之故事背景，主角必須在六天七夜的同學會中，把握每一寸光陰作出自己的抉擇，並彌補深藏於內心的缺憾。本遊戲的類型、目的，都很難讓人不與「同級生」系列聯想在一起。的確，這種高自由度、多線劇情、多重結局的遊戲較易爲市場所接受，而本身也有更高的耐玩性與遊戲生命週期。「同窗會」只發行 Windows 版，於 3.1 或 95 底下均可執行，因爲 ides 集團－包括旗下所屬的各子公司如 Cocktail Soft ， Fairytale 等均聲明日後已不再發行 98 DOS 版的遊戲，而改以 Windows 爲平台。「同窗會」正是策略下的產品，相信其它公司應該會跟進才是。附帶一提的是「同窗會」的原版包裝中附有一張精美海報



主角青梅竹馬的玩伴－若林，非常在意主角的一切行動



與若林的結局。



體弱的瑞穗，在球場上中暑昏倒。

照顧生病的瑞穗。

全身濕透的瑞穗。

約會時不小心跌入湖心的瑞穗。

（眞的很棒），還有簡直可以單獨發售的說明書（只差沒有原畫集），絕對具有保存的價值。



競爭對手中也有這種死纏爛打型的。



主角爲眞琴解開心結。

「同窗會」既以 Windows CD 的形式發行，那就更應該利用媒體上的優勢來與 DOS 版作區隔。這點果然沒有令大家失望，在 640×480×256 色的表現下，遊戲畫面眞的只能以「驚爲天人」來形容，比起 elf 公司的美術亦不復多讓－當然，這有一半要歸功於原畫水谷とおる先生的完美表現。若使用256色模式時，遊戲中換場的淡入淡出特效是以網點方式表現；但若是在 High Color 以上時，則完全以透明色來表現淡入淡出，效果固然美觀，但每次一更換場景就得耗時等待，因此還是建議大家以 256 色模式進行遊戲。在音樂上則可選擇由 CD-DA 音軌或是由 MIDI 發聲，透過音源器絕對可以讓您體會到「餘音繞樑」的滋味。



與眞琴在陶藝教室的約會

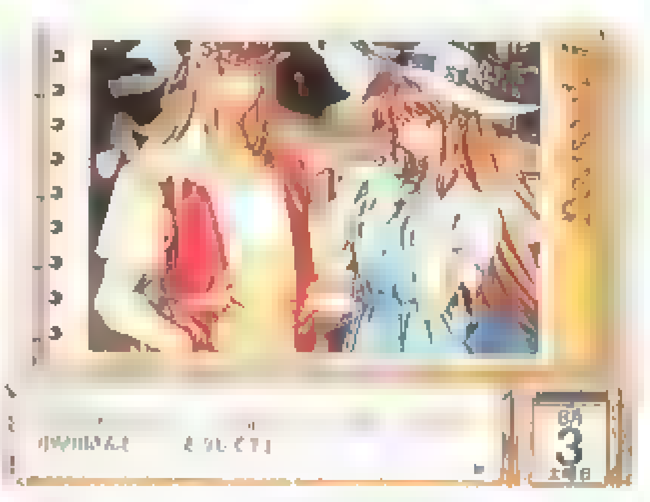
再來談到遊戲的內容，進行的方式與「同級生」一般，一張地圖上有幾個點，只要用滑鼠指明前往的地點就行了。可行動的地點並不會很多，而且時間屬性是隱藏的，完成某事件後時間便會自動前進，直到就寢爲止。遊戲的自由度很高，可能玩了整天都在四處閒逛，完全抓不到頭緒。其實在第一、二天時是讓玩者熟悉環境，並確定追求的目標。尤其是前幾天就寢前與洋介的問答格外重要，洋介會確認主角的意中人究竟是誰，此時可要三思而後答，錯過可難再回頭了。遊戲中也有一些競爭對手，若主角一開始沒有表明態度，採取必要的手段，那麼到頭來只能眼睜睜地看他人成雙入對，卻也莫可奈何。登場的八位女性在個性、特色上均營造得相當成功，尤其是對畢業後大家升學就業等的描述都相當貼切。但在劇本的安排上由於格局過小，無法像「同級生」系列那樣地發揮淋漓盡致。筆者最氣憤的就是在那麼丁點大的地圖上四處尋找某人，到處重複逛遍也尋不著人影，到想放棄時他偏又出現，且這種安排不只一段，擺明了是撐場面嘛！不過還好它的聲光表現掩蓋了它的小缺點，還是讓人有重複嘗試的衝動。遊戲完成所需的時間並不長，而每次進行時也僅能選擇一位對象女性。但這不代表本遊戲難度低喔！筆者也是在一次次的錯誤嘗試中完成本遊戲的。



靜香溫柔的一面。



主角總戲稱靜香爲「哈雷彗星」髮型。



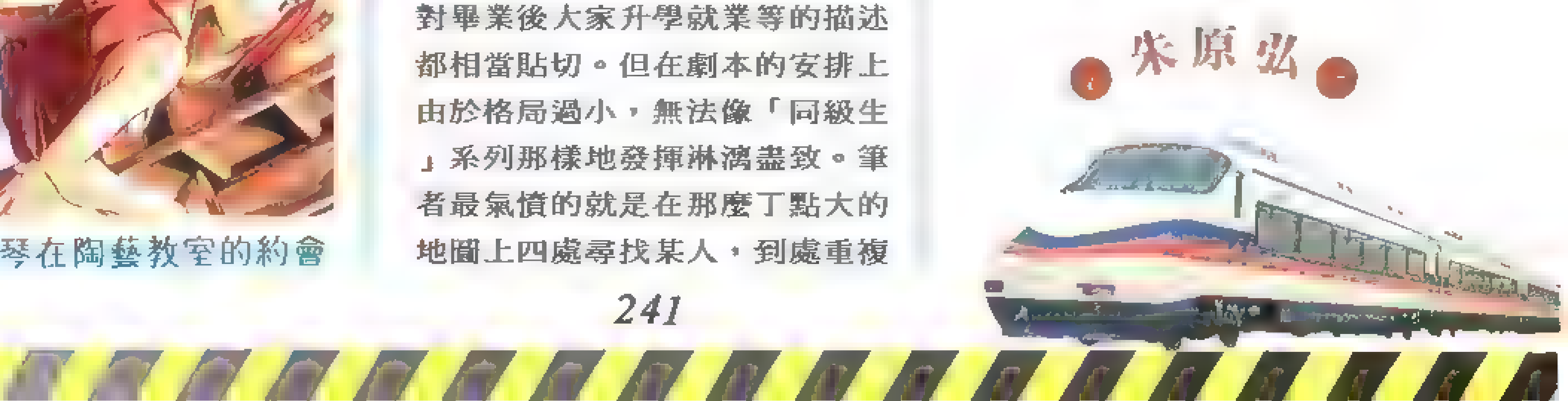
若不好好把握機會，可會變成這種結果的…



有情人終成眷屬－主角夢寐以求的結局。

綜觀本遊戲，打著該公司年度傾力大作的名號而來，在聲光上的確有不俗的表現。但若拿之與「同級生」系列等名作相比，則在劇本、登場人物等的鋪陳上，使人略有遺珠之憾。但反觀目前日本電腦遊戲市場，在聲光表現能出其右者確也屈指可數，本遊戲還是絕對有讓您一再把玩的價值。「同窗會」與您過去的回憶是否如此相似呢？也願藉它勾起您心深處最美的回憶。

朱原弘







- AVG（18禁）
- PC-9801/WIN 系列
- Leaf
- ¥8800

故事的主角柏木耕一目前與四位堂姊妹正住在同一屋簷底下。一個月前，與主角分居的父親突然傳來噩耗，這對遠在外地求學的耕一來說，實在是太事出突然了。傷心之餘，耕一決定依傳統習俗前往父親的老家為父親守靈四十九日。四位堂姊妹自幼父母雙亡，全仗主角父親一手扶養，對於此次毫無兆候的意外，全家籠罩於一片愁雲慘霧之中。耕一自幼隻身前往外地求學，此番見得闊別已久的堂姊妹時，皆已出落得亭亭玉立了。她們自幼身世可憐，卻一再地遭逢不幸，身處此境，耕一於心裡立誓要從她們的臉上尋回原應屬於她們自己的歡笑。而在此時，耕一卻每晚不斷重複著惡夢，殊不知自己的體內已發生了什麼變化。封印在內心深處的傷痕，分不清是夢與現實、欲望與理性，與隱藏在父親之死的背後的是…

頗受好評的電子小說

上述不僅是個故事，還是個不折不扣的「鬼」故事。這是由Leaf公司所發行的電子小說形式的特殊類型遊戲之續作。其前作為「雨下」（抱歉，因中文無此字，故將上下拆成二字，其意為水滴），玩過前作的都曉得前作是描述關於「毒電波」在學校發生的騷動，由於其系統深受好評，此次更將主題放在「鬼」上，再次發揮得淋漓盡致。筆者一開始對本遊戲也沒有多大興趣，但由於各界給予的評價實在太高，忍不住令人一窺究竟。而初次進行遊戲，倒還沒什麼感覺；愈到後來，猶如倒吃甘蔗，漸入佳境，使人欲窺全局，欲罷不能。以下就請您豎起寒毛，讓筆者為您導遊「痕」的世界。

初次進入遊戲，您會驚訝地發現，遊戲中使用的字形是如此之大。而要使用這麼大的字形，也唯有讓圖與文重疊了。而當文字出現時，底圖便會加暗處理，以使文字能明白呈現；而當您要欣賞底圖時，只消按滑鼠右鍵，便可取消上層的文字頁。另外不光只是文字大，就連圖形也一般大一且是以第一人稱的1.5倍視角來表現。綜合文字與圖形，您會發現遊戲本身就如同一本圖文並茂的小說，豐富的文字與圖形量，加上絲毫不拖泥帶水的順手介面，給人上手時的感覺就是可圈可點。

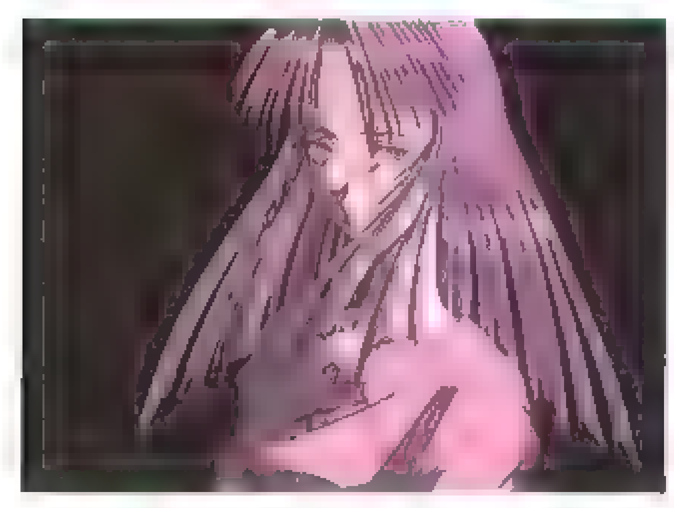


劇情的分歧選擇點

夢中所見的事實…

斗大的文字－獨具特色的遊戲畫面

精彩豐富的故事劇情



化身厲鬼的千鶴



前世的冥想

遊戲的第一人稱視角

主角的同學－額外的支線劇情才會登場喔！

再來說到多線的劇情，當遇到分歧點時，系統會稍作停頓，避免玩者因按太快而選錯選擇肢。一開始有四條主線，您必須要用同一進度檔來分次進行，在完成某特定路線後，再次重新開始時，部份的選擇肢便會自動加上新的選項，您便可以進入另外一條劇情線，以其它的角度來看整個事件的始末；藉由不同的觀點來逐漸抽絲剝繭，慢慢地將故事推向最高潮。筆者在此向本遊戲之企劃與編劇致上最崇高的敬意，劇情路線的安排是如此豐富，讓筆者共玩了十一次才看完所有的結局。至於讀者可能會心想：玩這麼多次要耗費多少時間啊！其實體貼的設計早設想到了，玩過的劇情只要按下「F10」功能鍵，便可以快轉方式跳過，直至下一個分歧點為止。

其實最讓筆者激賞的，是充滿迫力的運鏡與換場特效，還有洋溢臨場感的音效。或許是筆者的 98 硬體速度較快，更換場景時的特效不但多樣化且順暢流利，配合簡單卻又深含意境的背景，帶人進入一種獨特的世界觀。說到音效那更不是吹牛，無論是風聲、開門聲、夜半的電話聲與女子的尖叫以至「鬼」的嚎叫，都絕對可令玩者驚心動魄、不寒而慄。而這些音效皆由 86 音效卡發聲，再配上 MIDI 音源的支援震撼力可想而知（ Windows 版只有 CD-DA 發音）！在畫面的配色上皆以灰暗的冷色調為主，在氣氛的掌控上的確無可挑剔。此外在限制級的圖形方面亦是一絕，礙於版面不克一一介紹，這些樂趣暫且保留給諸玩家。



結論



撒嬌的么女－初音

在眾多的遊戲類型中，本遊戲的風格確是獨豎一幟的。更難能可貴的，是本遊戲將劇本、美術、音效等作了最完美的組合。忍不住將這款遊戲介紹給大家，只因「好久沒玩過這麼棒的冒險遊戲了」！

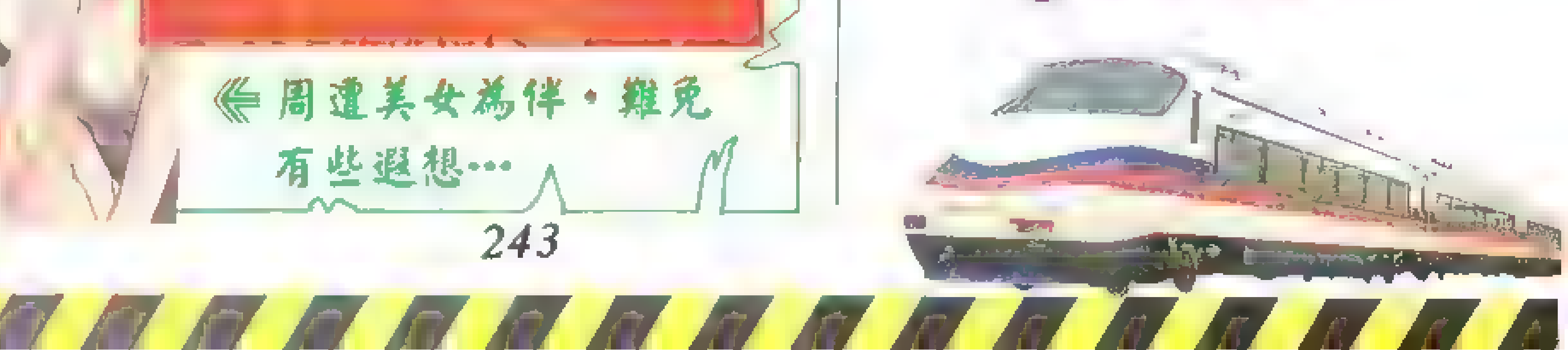
朱原弘



音羽山之鬼

前世與今生的業報

周遭美女為伴，難免有些遐想…



FM TOWNS
DOS/V
J-Win 3.1



Innocent Tour

TBG
PC-9801
KSS
￥11400

這款由 KSS 公司發行的 RPG，號稱是遊戲史上絕無僅有的龐大陣容所製作；幕後工作人員包括了擔任原畫及角色設定的桐山島たけゐ、遊戲監製ありえこうじ以及著名的ロングシュノト小組企劃製作，並請到ジュイコブ·E·マクラーレン跨刀原畫設計，因此在遊戲製作陣容上可說是相當堅強的。這款在今年九月發售的 98 對應軟體，支援了 9801、9821，且爲硬碟專用版本；如果玩家有 98 電腦，不妨到 http://www rim .or.jp/KSS/game/innocent 下去抓回遊戲的體驗版，在筆者截稿之前是 9/24 的最新版。心動不如趕快行動，不過先看完這報導，會讓你對遊戲的架構有更清楚的認識哦！

遊戲特色

接下來筆者還要爲各位介紹一下在返璞歸眞中的許多遊戲特色喲！在新架構的ロマン世界中，玩家又可以再次徜徉於法術（錬金術）的世界——個充滿砲火與硝煙的戰爭時代，同時遊戲中的三位主角，各自具有不同的個性和魅力，傳說中的多層次架構，可以讓玩家在選擇角色之餘，充份感受到其它由電腦對手控制的玩家競爭的刺激；在不同場景中的遭遇和出人意表的演出，不論您選擇與何者同行，您都將經歷錯綜複雜的場景，讓您興奮得久久不能自己。返璞歸眞中新增了玩家發信選項，透過此系統選項可取得遊戲的相關資訊，這也是一大創舉。

在命運巧妙的安排下，三位女主角背負著ドラマ的宿命奔向旅程，旅程中也許是患難相助的朋友，也可能是相互競爭的勁敵。從遊戲開始就是有趣的競艇遊戲，不同的角色向四面八方馳騁而去，感覺上就像是美少女戰士之類的遊戲，融合了 RPG 和 TBG 的特色，玩家除了可以得到 RPG 升級和劇情的樂趣之外，更可以享受大富翁式的遊戲快感。

遊戲中當然也少不了琳瑯滿目的魔法，四大精靈－地、水、

PC-9801

遊戲的主角背景

遊戲中的主要人物有三個，分別是追求愛情的妖精、被惡魔詛咒的魔鎧少女，以及遭到反叛的女神。這些遊戲中的人物誕生在三段淒美動人的故事之中。其背景分別介紹如下：

エルフ（フォーリ）



住在妖精森林中的妖精少女。偶然間救了昏倒的凡人男子，並與他雙雙墜入情網，因而觸犯了妖精的戒律而被打入水牢，玩家將與妖精重逢於妖精森林中。

黑騎士（アニエス）

受到墮落天使的詛咒而成爲擁有魔鎧的惡魔，雖然她是讓世界陷入無盡恐慌的凶手，但是有誰知道她悲慘的命運呢？

バルキリー（ニナ）



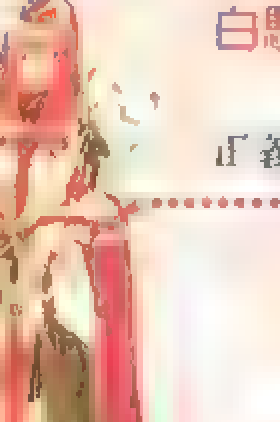
相當任性而且體型嬌小的女神。因爲アスガルド突如其來的叛變，妹妹爲大局著想，便將姐姐由天界扔下，一覺醒來的バルキリー發現自己已在凡間。

火、風是玩家戰術運用上有力的好幫手，這四大精靈在遊戲中是以卡片出現，祂可以幫玩家記錄你的旅程，是玩家的守護神，同時也是玩家旅程中最可靠的戰友和作戰的急先鋒。守護著宿命交錯的英雌們，為了要幫助森林中為愛所困的妖精エルフ、北地荒漠中身負復國重責大任的バルキリー以及對抗黑魔騎士團的阻攔，惟有在精靈的魔力守護下，旅程才能有所保障，這也是遊戲的最大特色。當你完成任務之後，女主角會以誘人之姿向你投懷送抱哦！當然這也是大多數 98 遊戲的"特色"嘛！

結　論

在本遊戲尚未上市之前，筆者尚無法介紹更多的內容，不過可以確定的，便是本遊戲一定是個不容錯過的佳作哦！

附錄 次・要・角・色・介・紹



白騎士（シャレル）

皇帝御前白銀騎士，是個嫉惡如仇的正義使者。



天使（ピアジェ）

神派來阻止黑騎士的天使，祂是神的化身，專除邪惡的事物。





バンパイアキラー（ミッシェル）

自稱是ヘルシングク教授的入室弟子，擁有不可思議的超能力。

ペガサス（リーシェル）

バルキリー的愛馬，為了女友的美麗、容貌與貞操，因而志願做バルキリー的座騎，過著度日如年的悲慘生活。





蜘蛛女王（アンジュラ）

破壞真理、倒因為果，喜歡橫行逆施，令人憎恨至極的蜘蛛；但是卻從來沒有人知道她真正的正身是什麼。

惡魔（墮天使オーティス）

冷酷無情的黑暗墮落天使，為了粉碎人們的希望，將魔鎧強加於無辜少女的身上，是個恐怖的對手。



冰之女王（シビュラ）

天界アスガルド的宿敵—巨人冰族的一員，對アスガルド產生的異變相當關注。

バルキリー和獵犬的姐妹，印度的女神。





自動娃娃（ポアレ）

在妖精下葬時，不知何人派來的刺客機器人。



中華道士（アツキ）

當黑騎士出現時，遠從東土而來的見習道士，有如猛獅般與龍作戰，充滿活潑朝氣的女孩。



RXZ





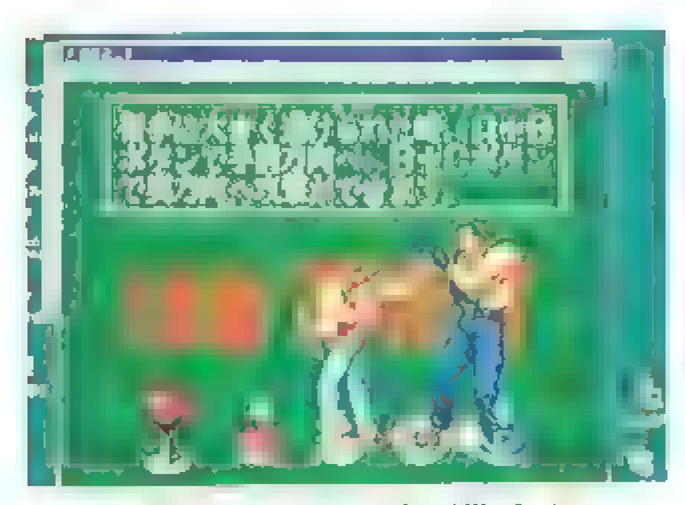


● ACT
● WIN 95
● SNK/GAMEBANK
● ¥ 7800

紀元前『秦之秘傳書』，又將再次掀起一場格鬥大戰，誰是這場龍爭虎鬥最後的霸主？而『秦之秘傳書』的祕密又是為何…？

【背景】

『餓狼傳說』系列可說是格鬥遊戲的經典作品，『餓狼傳說1』更可說是SNK成功地跨入格鬥遊戲市場的成名作。幾乎絕大部份的玩家，都一定知道『快打旋風』和『餓狼傳說』這兩款遊戲，由此就可以看出『餓狼傳說1』的遊戲魅力，這款作品絕對是很正點的好作品，而由SNK製作、GAMEBANK發行的『餓狼傳說3』是這系列遊戲第四部作品（除了『餓狼傳說』、『餓狼傳說2』，還有一款『餓狼傳說2 SPECIAL』）。當筆者收到這款WINDOWS 95版遊戲時的心情，就如同當時從小賣店老板手中接到SNK NEO．GEO版的『餓狼傳說』一般，迫不及待地想開始奮戰一番，看看這款SNK在WINDOWS 95上的處女作表現如何？


開始前的操縱介紹

高配備、高要求

開始啟動WINDOWS 95，安裝『餓狼傳說3』的時候，發現到這款遊戲並沒有安裝任何檔案到硬碟中，只有寫入幾個WINDOWS 95的遊戲啟動檔，倒是蠻出乎筆者的意料之外，這時筆者心想這樣很可能會影響到遊戲資料讀取的速度，因為SNK所製作SEGA SATURN版的『餓狼傳說3』，最為玩家所詬病的，就是遊戲資料讀取速度的過長，因為它並沒有使用SEGA SATURN擴充RAM的功能（在SEGA SATURN版『餓狼傳說－最終決戰』便已使用擴充RAM的功能）；SNK似乎沒有好好利用硬碟傳輸速度比光碟快的這項優勢，它只有利用小部份的硬碟空間做為交換檔而已。後來證明筆者想法沒有錯，到底是怎樣的狀況，容後再述。

安裝完成後，發現真不愧WINDOWS 95這龐然大物下的產品，對於硬體絕對是高要求、高配備，基本要求是『奔騰』Pentium 90、16 MB RAM、16Bit Colors…。幸好現在硬體的價格大幅下降，很多的玩家的配備都比基本要求好。不過，各位看倌先別高興，再慢慢地看下去，事實到底是如何？開始執行遊戲，你可能會先看到一段訊息，本遊戲建議使用HI COLORS模式執行，這時如果你的顯示卡不夠快，那就準備求老天保佑，不會有慢動作的畫面發生；不過你還是可以用256色模式來執行，當然在配色上就比較不夠華麗，不過對執行的速度絕對有很大的幫助。畫面表現的模式，分為320×240、640×480和全螢幕三種，如果你的電腦速度不夠快，使用320×240模式對你是最好的選擇（連Pentium 66都可執行，效果絕對令你滿意）。可是在640×480和全螢幕模式



與自身的影武者對戰


更換場景是在小地圖上進行

下，就沒那麼幸運了；在 Pentium 166 執行都會發現畫面會有些慢動作的現象，但是情況並不嚴重，僅有少部份關卡，不過這款遊戲和 SEGA SATURN 版一樣都有人物動作不流暢，會跳格的缺點。在這款遊戲的資料讀取上，也出現了和 SEGA SATURN 版相同的缺點，讀取時間過長，對於遊戲的樂趣有很大的影響。

看到自身小時的縮影



最後頭目一秦一族之傳人秦崇秀



帥氣十足的泰瑞柏格



高移植度的華麗招式及背景



『餓狼傳說 3』雖然有上述一些不算小的缺點，但是就遊戲的內容而言，是個移植度非常高的作品；所有的角色皆完全移植，一個也不漏。各角色的動作、必殺技、甚至超必殺技都完全地移植，完全用最華麗的方式表現出來，角色的一舉一動，一顰一笑都忠實表現出和原作一樣的設計。而背景表現方面，從開頭的動畫介紹，各關卡的背景，至結束畫面皆忠於原作；背景角色的配置、配角物件的活動、各回合的不同光影處理、背景配色、背景多重捲軸設計，甚至是『餓狼傳說』系列最引以為傲的特色一『線捲軸』（用 2D 畫面加上角色在面上做斜角平行運動，表現出類似 3D 畫面的感覺，可做出更多不同類型的攻擊與防守），皆完完全全地呈現在各位玩家面前，一點都沒有省略。大公司就是大公司，推出一款遊戲絕對不馬虎，將呈現最好的給玩家；不像國內的某些公司，遊戲還沒完成，Bug 一堆就急急忙忙地推出，根本不把消費者的感覺當做一回事。

在人物操控方面，你可以使用鍵盤和 WINDOWS 95 所支援的 GAME PAD（包含搖桿），操控做得不錯，必殺技也很好使出。在背景配樂方面，倒是和原作有稍稍不同，做了一些小小的修改，不過絕對忠於原作，感覺拿捏恰如其份；音樂全用 CD 音軌輸出，感覺棒呆了，不用擔心你的音效卡不夠好了。但是在人物語音方面，倒是有大部分不一樣，WINDOWS 95 版的語音大都似乎用 WAV 檔播放（開頭和結尾的語音直接錄成 CD 音軌），不像其它版本將全部的語音做成 CD 音軌，不過兩者效果都差不多，而且，WINDOWS 95 版也將片尾歌曲放入，絕不會讓你有任何的遺憾，所以『餓狼傳說 3』在配樂和音效方面，可以說是完全移植。



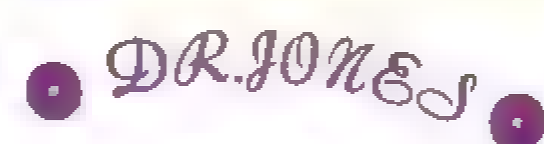
高移植度的畫面

結論

如果你是格鬥遊戲的愛好者，家中又沒有次世代主機，那你絕不能錯過這一款格鬥遊戲經典；如果你有次世代主機，這款遊戲就不用考慮了（除非你沒有這片），因為看著大電視玩格鬥遊戲，比盯著電腦螢幕玩舒服刺激多了。不過，筆者還是希望能在 WINDOWS 95 上看到更多更好的移植遊戲。

哈！哈！十一月要出侍魂斬紅郎無雙劍和 SEGA SATURN 上的實況野球 96 WINDOWS 95 版，敬請拭目以待筆者的最新報導。如有問題，可用 E-MAIL 和筆者連絡：yang6543@ms5.hinet.net

VR 快打和餓狼傳說 3 WINDOWS 95版皆為SEGA及 SNK 各自設計，交由 GAMEBANK 代為銷售。



DR.JONES







- SLG
- WIN 95
- JHV/HEAD ROOM
- ￥9800



卒業 Real

提到『卒業』這個遊戲，相信各位一定不會陌生。四年前，也就是 1992 年，日本 JHV/HEAD ROOM在 PC 98 平台上首度推出『卒業』，受到廣大玩家的歡迎，於是陸陸續續移植到其他平台上，如 FM TOWNS 、X68000 、X68030 、IBM PC 等等；之後卒業二也在期待下推出，自然也受到卒業迷的熱烈歡迎。如今該公司再接再厲，在日文 WINDOWS 95 及 32 位元電視遊樂器 PLAY STATION 推出『卒業REAL』（以下簡稱卒業R）的真人版。究竟有何不同呢？接下來就讓筆者來為各位介紹這套遊戲。

小班特別指導？

先從遊戲內容介紹起：故事發生的背景在一所日本清華女子高校，玩家是扮演這所高中的新任老師（老師有不同類型可選擇，在假日時可以針對自己的屬性做調整），負責指導五位即將畢業的高三女學生，這五位學生性格相異，在功課、品行、魅力、體力上各有不同之處（套句遊戲的術語就是屬性不同）；玩家的任務就是每半週指導一位學生，在一年內如何運用不同的課程，安排這五位學生的上課作息，就是玩家的責任。在一年裡，會經過幾項重大活動，例如考試、學園祭、寒暑假、新年等。在假日中玩家也可以特別針對個別學生補習，指導，或自我鍛鍊。五位學生在這一年中會有不同的狀況發生，如情緒上的快樂、生病、蹺課、不良、離家出走等，事件上則會有在不同場所遇到學生的情形、各種活動學生的表現等。最後在畢業時，由五位學生的屬性來決定日後五位學生的結局，也作為玩家所扮演的老師成績評量（當然結局是多樣的）。

再來談談這套『卒業R』。雖然它的版本是日文 WINDOWS 95 （以下簡稱日文 95 ），不過各位玩家別太失望或急著安裝日文 95 ，筆者在中文 95 上掛上南極星系統，開啟日文 Shift-JIS 碼後，一樣可以很順利地執行『卒業R』的遊戲。因此無論是在中文 95 或英文 95 上，只要執行有支援日文 Shift-JIS 碼的外掛字形系統，就可以執行『卒業R』。『卒業R』在色板（顏色）設定上至少需要 HIGH COLOR （ 16bit ）以上，由於 W 95 已經內建 AVI （ Video for Windows ）系統，所以 AVI動畫的觀賞沒什麼問題。整



○ 考試成績發表

○ 定期考試的畫面

○ 拿著一朵黃菊的志村麻美失戀了

○ 考試中每個人的表情

體的圖形在 640X480 的解析度下看起來十分清楚好看，這一點就比PLAY STATION的『卒業R』好太多。 WINDOWS 環境的好處在於系統的統一，常玩 DOS 版本遊戲的玩家就知道，不同的 VGA 顯示卡及音效卡，有時會造成軟體無法支援硬體，而無法正常地玩遊戲；而記憶體（主記憶體、 EMS 、 XMS ）的設定更是一門必修的硬體學分，多少英雄豪傑、老弱婦孺都曾爲此苦惱過；但在 WINDOWS 系統上，只要 VGA 卡、音效卡設置好，任何的 WINDOWS 的遊戲都可以毫無阻礙地執行。也因此有越來越多的遊戲軟體支援 WINDOWS 的平台，當然現階段還早，但只要 WINDOWS 上貼圖的速度能追得上 DOS 的話，相信 DOS 上的遊戲軟體會逐漸減少。

大量圖形動畫檔

話扯遠了。這片『卒業R』的光碟，總容量有 626M ，因爲動畫量大（ 279 個 AVI 檔，佔 394M ），所以沒有 CD 音軌，



游泳池開放的畫面

程式、音樂、音效及動畫直接在 CD 上執行，所有的圖形以 BMP 圖檔格式儲存；而音樂及音效是採用 WAV 檔，動畫上則採用 AVI 。這時細心的玩家應該想到某件事，沒錯！可以利用 WINDOWS 的應用軟體直接在 CD 上觀看圖形、動畫及音樂、音效，可說是非常方便。遊戲的基本界面變化不大，原則上承襲手繪版本，眞人版本所選擇人物的外型及角色個性也與手繪人物相符，可能是手繪版先入爲主的關係，使得眞人版的人物較不易爲玩家接受；但在手繪版上只有靜態畫面及簡單的動畫來讓玩家想像，而眞人版拜 CD 大容量以及影像合成的技術，能夠生動地表達各種表情及動作。

『卒業R』的設定除了當老師爲學生安排的課程時，有時學生會自行更改（與卒業二同）之外，在遊戲內容上與『卒業』是一樣，在追蹤學生指令上，『卒業R』不論有無偶發事件，都會切換到相對應的畫面，這比『卒業』上用文字帶過的好多了。當然 AVI 檔的日文語音也是『卒業R』的特色之一。


手繪版本的志村麻美

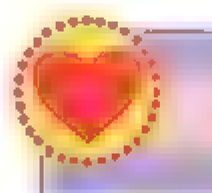
手繪版本的加藤美夏

手繪版本的中本靜

手繪版本的高城麗子

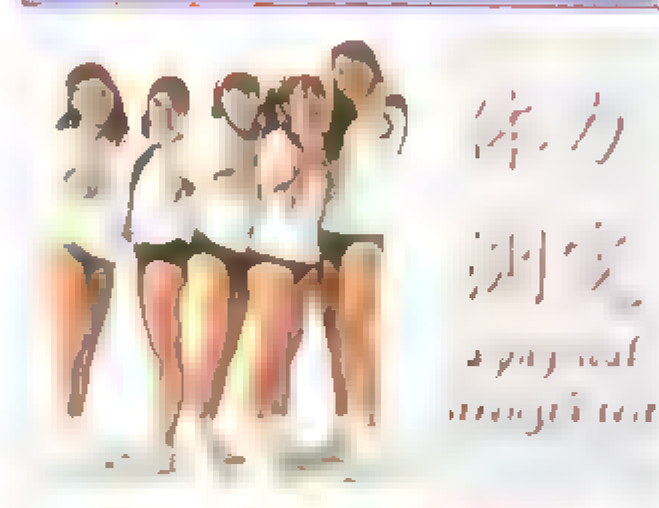


新年的畫面

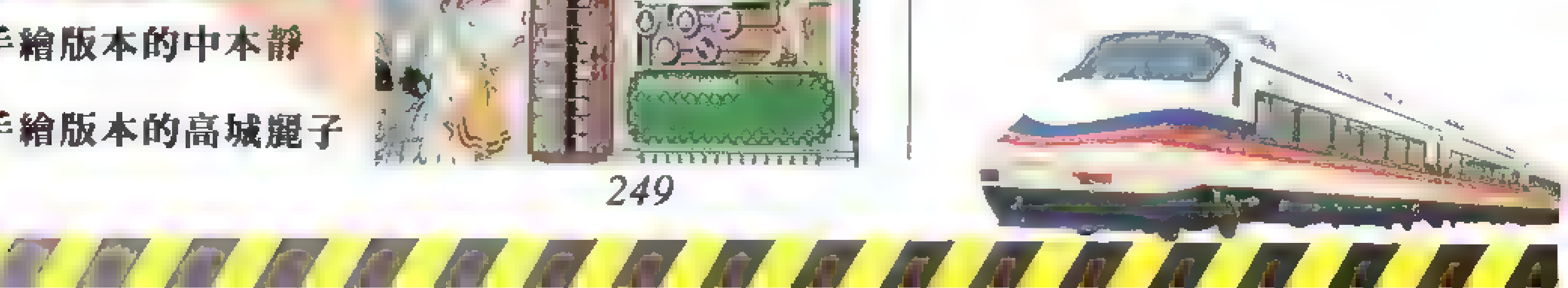



學園祭的畫面

結論


體力測驗的畫面

『卒業R』是一個延伸性的多媒體產品，一方面 AVI 製作技術已趨成熟，另一方面在 WINDOW 95 平台上開發軟體的風氣已經流行，使得『卒業』遊戲可以有不同的表現空間及表現手法。各位玩家，不妨來試試『卒業R』，相信會帶給你全新的感受。





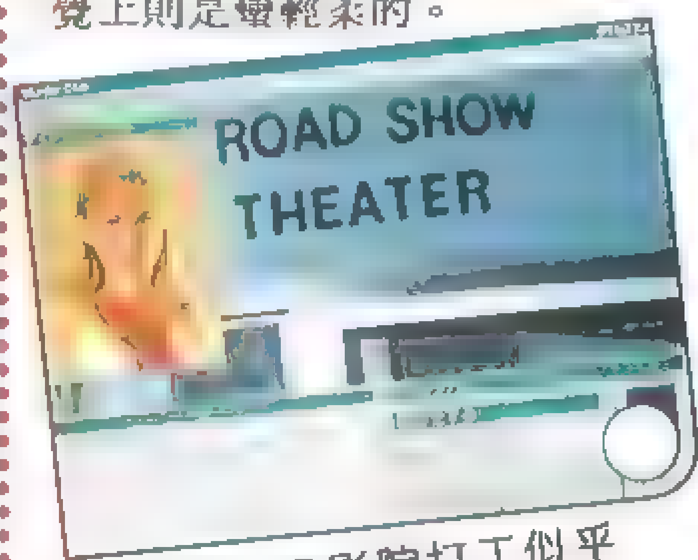
殺人俱樂部

- AVG
- WIN 3.1/WIN 95
- RIVERHILL
- ¥6800

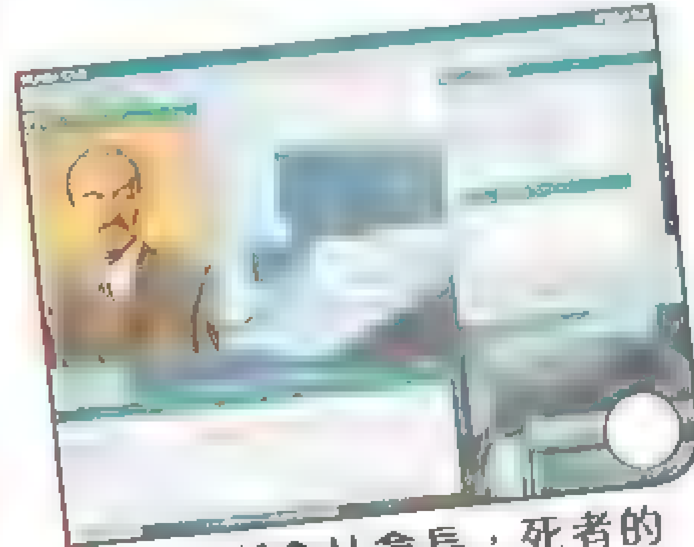
由於前不久才介紹的『琥珀色的遺言』受到了相當的好評，製作公司似乎嚐到了甜頭，馬上就推出了殺人俱樂部（以下簡稱 MC ）。這次的故事背景轉到了美國的自由鎮上，羅賓斯會社的社長離奇身亡，死於自己的座車內，並停於公司的停車場內，不過這裡似乎不是第一現場…羅賓斯會社的社長比爾生前的社交生活十分複雜，而其本人又十分花心，想要對他不利的人多如牛毛，就連他身邊的人也不見得就是可以信任的；偏偏這位社長還是不改其行，所以才會有這件命案。不過玩家可能怎麼也沒想到涉及這宗命案的人，竟然是他最親近的人。殺人俱樂部可不是一個遊戲的標題，它是眞正存在的，一個以殺人爲樂的團體。

更加精緻的畫面

很難想像在這麼短的時間之內， MC 的畫面可以有這麼大的進步，偏向唯美派畫風的筆法，讓寫實的人像看起來栩栩如生；同時在背景的處理上則佐以灰白色調，與殺人事件的淒愴互爲犄角，讓人印象深刻。遊戲中出場的人物相當多，從死者的父親、弟弟、妹妹、妹婿、秘書到不相關的露天電影院工讀生、酒吧的服務生，每一個人物無不是精雕細琢。可惜的是雖然有人物語音和詭異的背景音樂，還是像少了什麼似的；沒錯！人物永遠是那張清純的臉蛋，沒有絲毫的變化；儘管遊戲中的人物語音再怎麼慷慨激昂，急於爲自己辯解，但是筆者還是覺得缺少了那一種氣氛。話說回來，語音的部份確實做得可圈可點，每一個人都有不同的語調，幾乎是全程語音的典範，而且也和畫面中的人物變搭調的，三、四十歲的人就給人那種老成持重的感覺，說話的時候慢條斯理的，女性說話的語調感覺上則是變輕柔的。



⇧在露天電影院打工似乎不錯



⇧羅賓斯會社會長，死者的父親



⇧死者的妻子，情竇初開的少婦

學習警察的辦案方法

玩家在遊戲中扮演一個刑警，所以辦案過程也都要透過合法的程序進行；不管是申請搜索疑犯的住所或是逮捕犯人，都要先經過負責本案的檢察官認可，並在取得搜索票或通緝令之後才能進行。在這之前玩家必須一一拜訪與本案相關的人，在自由鎮中透過地圖系統，玩家可以到達任何一個你想去的地方。當你得到的資訊越多，你所能去的地方也就越多，自然所要調查的地方也就越多，而且案情的發展也會越形複雜化；所以玩家必須取得許多有用的資訊，因爲遊戲中的人物多達 20 位左右，要玩家拿起筆記一些突如奇來的消息，大概會引起玩家的嚴重抗議，所以在

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

仔細地搜[illegible]

案情發展的情況

MC 中也採用了前作的頗受好評的自動筆記，在玩家的記事本中會自動記錄有關人物的訪談資料，透過這本方便的記事本，在遇到遊戲瓶頸時，靜心下來分析一下，應該可以迎刃而解，可說是相當地方便。

當玩家發現某位命案相關人涉有重嫌的時候，玩家就可以申請搜索票，到他住的地方搜察，如果找到相關的物品可以送回警局做鑑識分析，取得進一步的資訊，對案情的發展有相當大的幫助；當玩家把這些相關的物品搜集起來之後，整個案情就大白了。在 MC 中當然也少不了案外案，原先的汽車失竊案和小刀被盜案和這椿命案也著不可分割的關聯性。雖然如此，筆者覺得 MC 還是比琥珀色的遺言要簡單得多了，原因是遊戲的架構做得比以前要嚴謹得多，但是在自由度上還是有需要改進的地方，像遊戲中筆者搜出的假髮，在直覺上就應該與護士有關，可是就是沒有這個選項可以來質詢她，偏偏後來又…令人爲之氣結。

誰可以相信呢？

其實壞人長得就是一個模樣，你只要仔細看一下就知道那個小說家是個欺世盜名之士，眼神內斂的秘書小姐別有所圖，城府甚深的會長似乎有所隱瞞。遊戲中每個角色都有一些不爲人知的事，能夠將這些事件一一串起實在不是件容易事，不但對玩家是件難事，對劇本設計師更是一項挑戰；玩家在抽絲剝繭之餘，也該看看爲什麼劇情會有這樣的發展。而放任自由的搜察行動，對玩慣了日本遊戲的玩家也是個考驗，遊戲中不會有人告訴你該怎麼做，更不會有人站在面前讓你抓；若隱若現的線索，一部青色的車子可能引出一連串爆發性的內幕，但是就只是青色兩個字掌握了整個關鍵，更不用說是像血型、指紋之類明顯的證據了。如果你對自己的日語能力沒有自信的話，最好還是把文字畫面打開，否則可能會錯過某些重要的訊息。



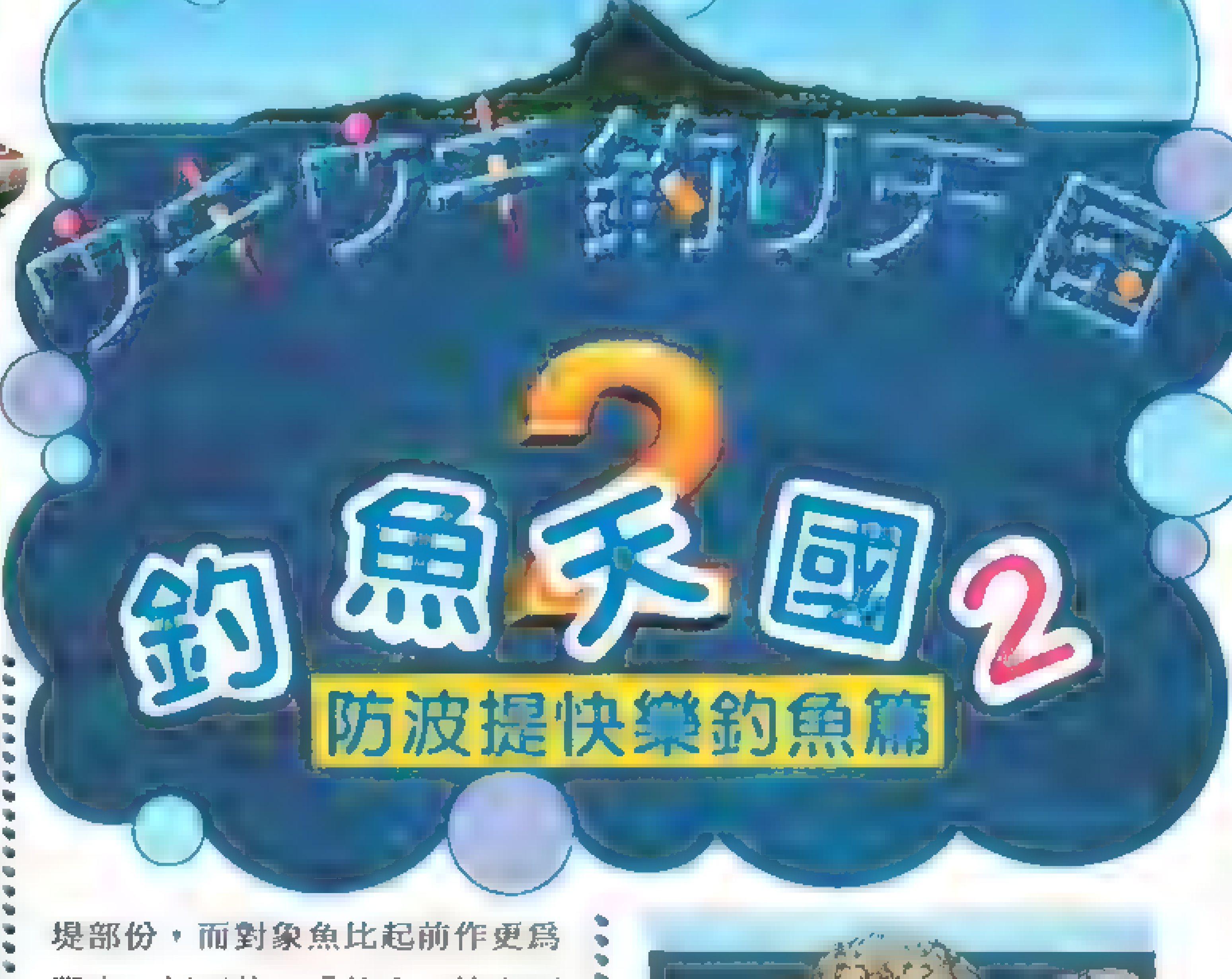
這個俱樂部的眞面目到底是什麼？



快點認罪吧！不要不知好歹哦！



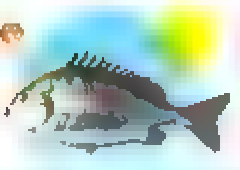




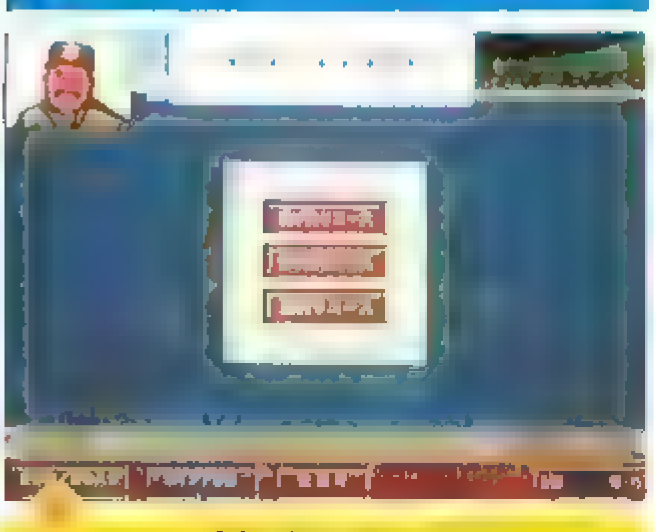
釣魚天國2 防波提快樂釣魚篇

- 釣魚遊戲
- WIN 95
- TEICHIKU
- ￥7800

本文要介紹的「釣魚天國 2：防波提快樂釣魚篇」（以下簡稱釣２），是由日本 TEICHIKU 公司所出品的續集作品。其前作「釣魚天國：夢幻天狗池篇」筆者之前曾作過介紹，並不算是一個好的遊戲。此次的「釣２」比起前作，在許多方面都有不錯的長進，所以筆者還是爲各位有興趣的玩者，對這個遊戲作個簡單的介紹。



防波堤上的釣魚樂

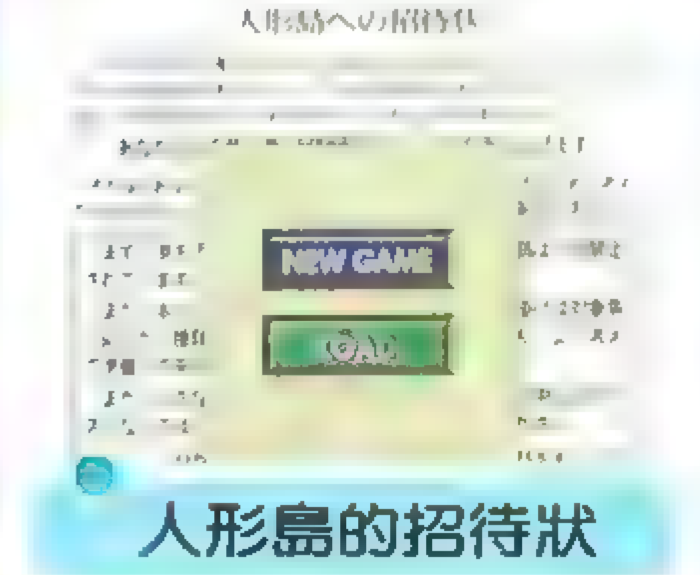


教學模式

釣魚日期選擇



「釣２」的主題，可以從字面上看出把重心放在海釣的防波堤部份，而對象魚比起前作更爲豐富。相同的，「釣２」擁有不錯的水文環境資料。以海釣爲例，漲退潮的時間是一個相當重要的環節，「釣２」中對於這個資料的表現做到了一年365天，也就是說玩者不管選在哪一日垂釣，都可以得到詳細的時間資料。除了這點，對象魚本身的季節性及習性也考慮的相當詳盡。此外，爲了部份專業知識並不是很足夠的玩者，遊戲中設計有一本介紹對象魚的百科全書，以及一個如何正確垂釣的教學模式。如果玩者日文有稍許的程度，要熟悉遊戲應該不是一件很困難的事。



人形島的招待狀

遊戲的主體架構與前作相彷，但是卻刪除了比賽的部份，取而代之的是點數的限制。在「釣２」中，每一份魚餌都要耗掉一些點數，而玩者增加點數的方法就是靠釣大魚來換取。「釣２」中垂釣的地點在一個叫做人形島的小島，該島有兩座小港，玩者可以在這兩個地方的防波堤上進行垂釣。在地形的豐富性上，前作表現得較佳，但是限於遊戲主題的關係，垂釣點的變化性較小應是意料中的事情（如果是磯釣就不一樣了）。



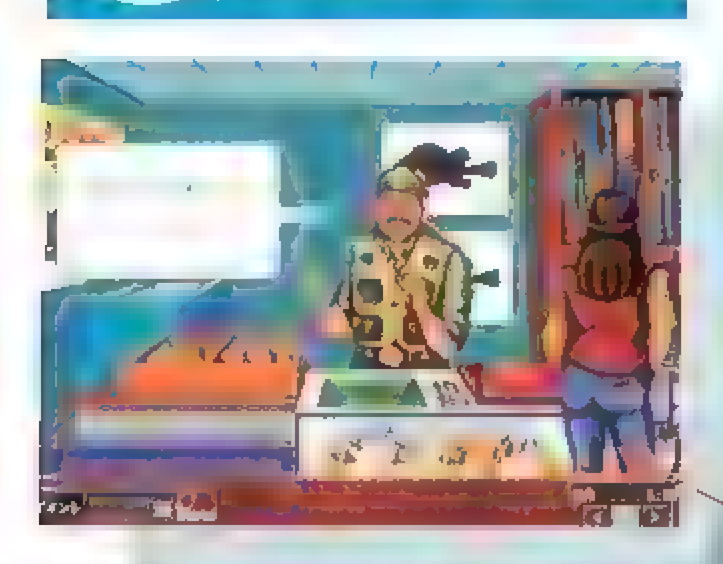
主畫面

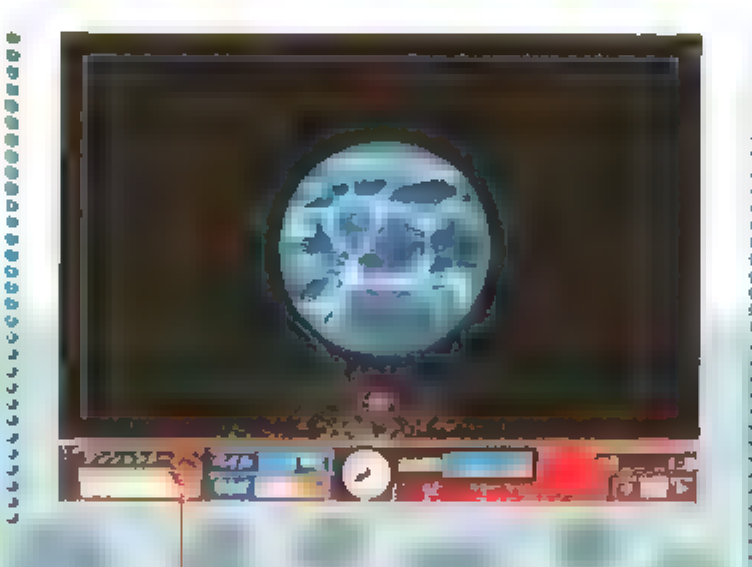
選擇垂釣地點



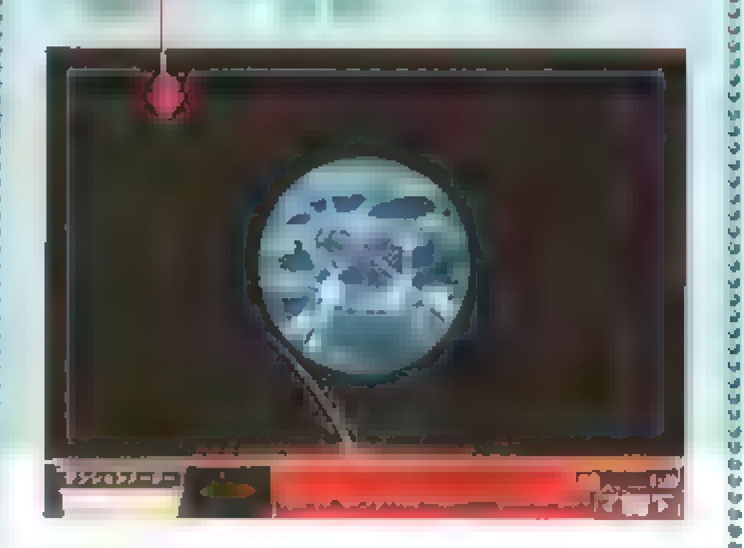


二代改良的地方









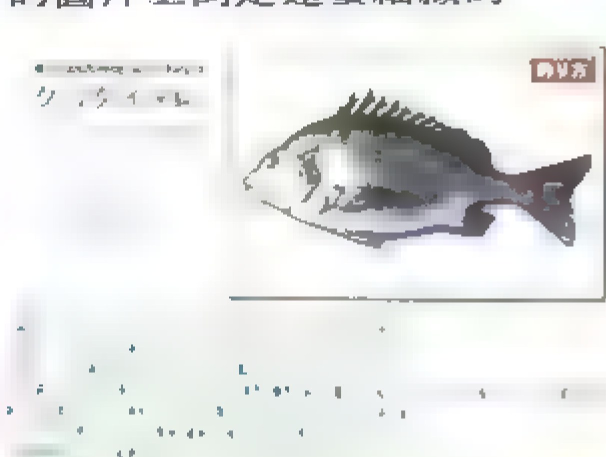
「釣２」在釣具的選擇上，比起前作是豐富了許多；除了採用遊戲的建議裝備外，玩者也可以自行搭配出不同的組合。釣竿的選擇上，玩者除了一般的手竿之外，還可採用搭配捲線器的甩竿。不過在魚餌的種類選擇上還是略嫌匱乏一些。

遊戲中釣魚動作時的操作，除了使用與前作相同的方式外，還增加了一個甩竿計量器的設計，這是用來判定玩者使用甩竿拋投距離的長短。在此，決定距離的因素取決於拋投的角度及力道，不過這兩個數值的大小都要玩者在一個按鈕的動作內解決，所以要拋投出一個好的距離，通常運氣的成份會比技術的成份高。

在前作中，最令人詬病的設計是揚竿的時機，常受到挫折的人在「釣２」中應可以找回成就感來。遊戲中需要玩者揚竿的時機非常少，重點是在與魚拖拉時，釣線的收放技巧，不過「釣２」在此的難度也不高。總體來說，遊戲的難易度降低了不少，釣大魚的機率變高，但相對地卻沒了挑戰性。

表現出良好氣氛的音效

在遊戲的過程中沒有什麼背景音樂，音效倒是有不錯的表現。不管是輪船所發出低鳴的笛聲、海浪拍打堤防的水聲，或是偶爾出現的海鳥叫聲，把在海邊垂釣的氣氛表現得極為貼切。圖形的表現平平，不過在對象魚圖鑑的圖片上倒是還蠻細緻的。



魚類圖鑑



筆者所釣到的黑鯛

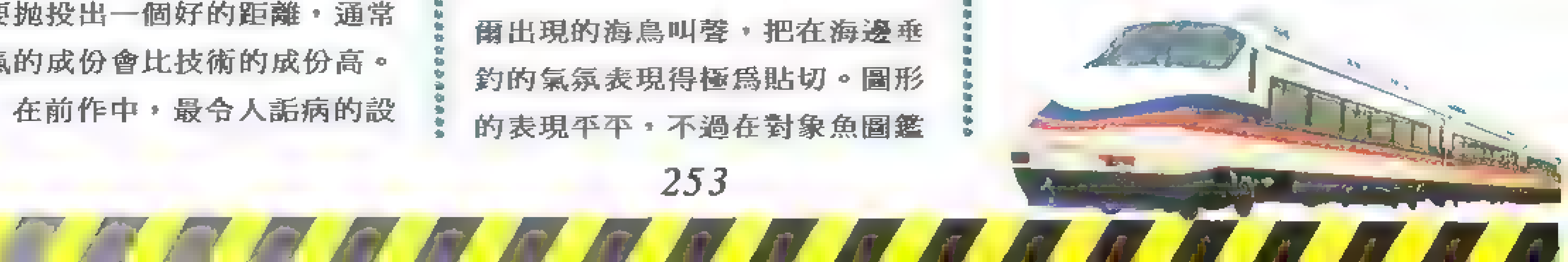
除了一般的釣魚過程外，在「釣２」中還有一個料理店的設計，玩者可以把自己釣到的魚，拿到料理店中做成一道佳餚。有趣的是，玩者在這個料理店中，可以查閱一本遊戲所提供的食譜，裡面用完整的圖說教導如何料理各種魚類，以及料理前處理魚體的方法，算是一份相當珍貴的資料。



結論

「釣２」雖然說在某些部份仍有待改進之處，但是整體的進步卻是見得到的，部份如食譜的設計更是堪稱一絕。這個遊戲應該可以進入各位玩者的選購單內，筆者也希望「釣３」會有更好的表現與進步。







- SLG
- WIN 95
- エクシング
- ¥7800



銀河英雄傳

前　言

還記得小說『銀河英雄傳說』中不敗魔術師楊威利的輝煌戰績嗎？這回銀河英雄傳中，我們將大膽採用各美女爲自由都市連邦艦隊的司令官。理由呢？有兩個，第一、可能先前的戰爭使得男人死光了；第二、遊戲企劃因應市場需求做出如此設定。但不可諱言的，就是本遊戲無論在劇情結構或遊戲設定中，均有著相當的用心。底下便開始介紹，各位看倌請登艦吧！

遊戲結構與界面

銀河英雄傳是一款回合制的太空戰略遊戲，在每回合的行動中，你必須決定各個軍艦的戰略行動，其中包含攻擊、防守、移動或補給，但帝國軍勢力強大，因此玩家們在初期最好的策略，就是先佔領中立星球，同時將軍艦移動去防守重要星球。所謂重要星球的意思，就是具有大量的能源，強力的防衛力與索敵能力，其中補給力更是艦隊在耗盡能源後補充能源的唯一方法；所以沒有星球基地的話，縱使你有龐大的艦隊群，在能源耗盡後，也是廢鐵一堆。但星球大小不一，各項能力值也不一，所以一顆重要星球的奪取甚至能夠扭轉戰局。本遊戲的界面並不複雜，但內部可調查的資料量卻相當繁雜，玩家必須花很多時間去調查各個星球或敵我艦隊的各項數值，感覺起來玩本遊戲又有點像是在玩三國志一般。當你所有的軍艦皆被消滅，再也沒有戰鬥能力時，就是宣告遊戲結束的時候。另外本遊戲佔著 WIN 95 視窗界面的方便性，玩家將可由下拉式選單選取所需的各項人員軍艦星球或損害程度等資料，而一次幾種資料同時比對，讓玩家更容易掌握全局。

各女軍官的重要性

女軍官的素質主要是由以下能力所構成，其最大值均是 100 點。能力值分別是：

（戰鬥力）攻擊能力值
（佔領力）佔領星球的容易度
（防禦力）面對攻擊時的防衛能力
（航行力）艦隊航行的掌控力
（營運力）對於星球的營運掌控力

統合以上各能力值，可將各個女軍官區分爲武力戰鬥型（戰鬥防衛力均很高）、文官治理型（營運力很強）與補給官型（航行力很強）；身爲玩家，你就必須懂得分配女軍官與艦艇和星球間的互動關係。一般來說，戰鬥型女軍官需搭配高戰鬥與索敵能力的艦隊，其中最大能源值的要求也頗高，因爲不論是追敵或撤退時，將可使用四度空間航行之瞬間移動法，藉由此法你就可玩起突襲、圍堵等的好玩戰法；而文官治理型女軍官著重在防衛力上，因此搭配高防衛力高耐久力的艦隊，會是較易治理好星球的方式。補給官型女軍官在本遊戲中相當重要，能讓高補給力的艦艇一次完成補給，在戰爭任務中是絕對必要的支援；缺少了補給，你將會有無數的軍艦在戰爭後期陷入癱瘓無能源持續作戰的境界。故由此可知，本遊戲企劃企圖塑造一個近似小說『銀河英雄傳說』般唯美壯麗史詩般的戰鬥型遊戲。

遊戲故事背景

在本遊戲中主要是由以下年代事件構成，這個年代表將可使玩家更能了解本遊戲的故事架構與遊戲背景。

銀河[illegible]曆表

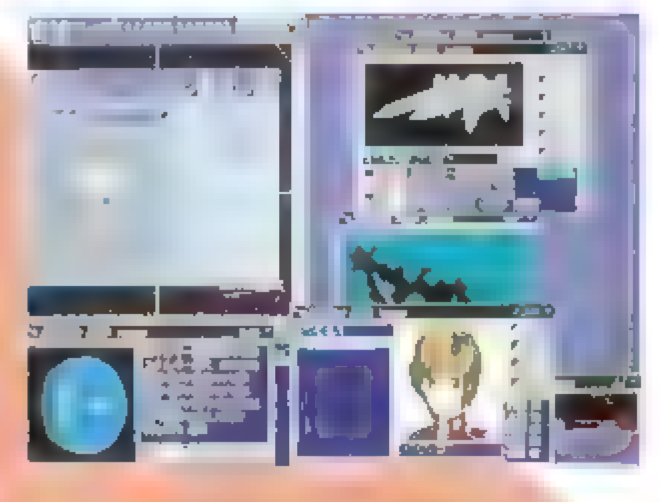
00000 年	空防衛星開始正式運作
00003 年	開始進行太陽系以外星系的大規模探索
00092 年	西里斯惑星都市發表獨立宣言
00113 年	於埃里答美斯星系，前帝國軍成員大敗地球聯合軍
00115 年	地球聯邦軍全面潰散敗退，各處基地消滅殆盡
00117 年	西里斯帝國軍正式稱帝立年號
00118 年	地球上有了地下自由都市連邦法姆的成立
00120 年	西里斯帝國最繁盛最強大的時期
00121 年	自由都市連邦法姆的宇宙艦隊成立
00135 年	各星球紛紛響應自由都市連邦
00455 年	自由都市連邦萊英設立
00480 年	各自由都市連邦開始計畫發動抗爭
00487 年	各自由都市連邦開始發動部份戰爭
00489 年	各自由都市連邦陸續佔領各行星
00549 年	各自由都市連邦開始與帝國軍進行決死戰
00550 年	各自由都市連邦大勝，帝國軍敗退逃亡


海賊軍的軍艦情報

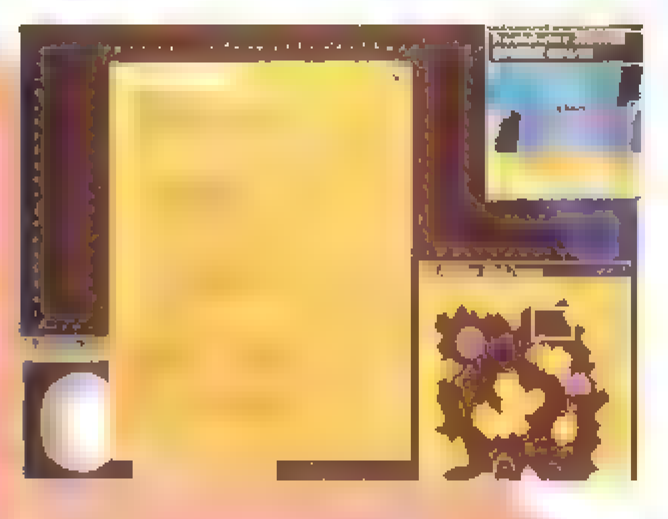

軍艦司令官挑選圖




戰場圖可放大縮小，相當方便


軍艦陣形選擇圖

在銀河英雄傳中最大的特色，就是你在戰略玩法上有相當大的掌控度，藉由攻擊路線的決定


各場戰役情況簡介

，你可縱橫宇宙。筆者建議致勝之道無它，儘量挑敵方艦隊的後方、左、右側攻擊，以密集陣形強攻敵人中間補給線處或敵陣薄弱處。你也可運用星球當作後盾引誘敵艦接近，反覆運用補給攻擊的戰略法則，相當有挑戰性。本軟體的遊戲腳本共有五個，分別是遭遇戰、小惑星會戰、沈默之天使、急襲和銀河邊境會戰五個遊戲腳本；除了遭遇戰外的戰場都是相當廣大，動員軍艦頗多的大戰役。在目前即時戰略遊戲當紅江湖的時候，回合式的戰略遊戲不知是否能吸引住消費者的目光？

另外遊戲中值得一提的就是背景音樂相當優雅動聽且氣勢磅礡，而充分靈活的視窗運用，也使得玩家一次可瀏覽所需資料。除此之外，本遊戲的軍艦共有旗艦、驅逐艦、巡航艦、高速艦、運輸艦、敷設艦（也就是所謂的工程建設艦）等六大種類，種類繁多的戰艦配上人數眾多的女軍官，使得遊戲在空曠的宇宙中也顯得相當熱鬧有趣。雖然如此，在短兵交接、真正戰鬥的時候，玩家卻又毫無指令可下達，電腦決定了勝負與否，玩家所見僅是重複性頗高的簡單動畫，所以說這是一款重戰略而輕戰術的精美包裝型戰略遊戲。

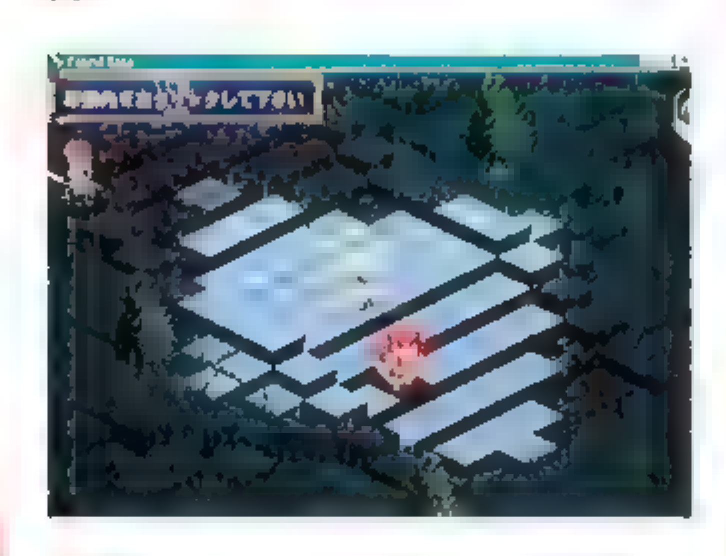




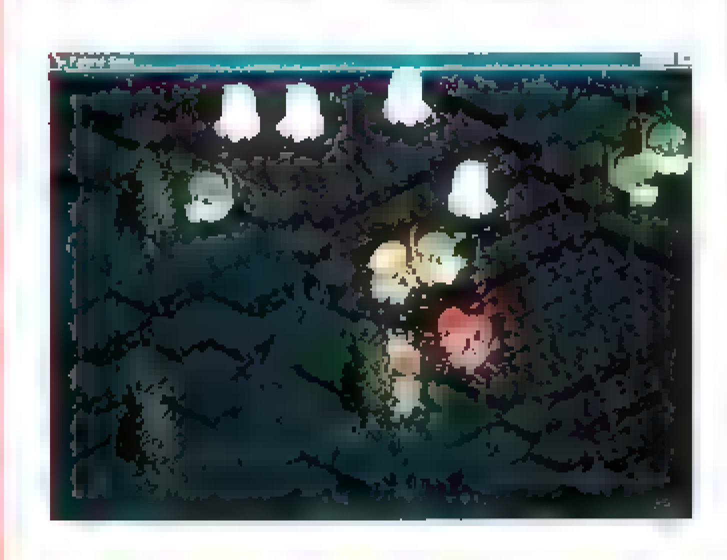
- SRPG
- WIN 3.1/WIN 95
- TGL
- 未定



Farland Saga（暫譯：大陸傳說，以下簡稱FS）在畫面和操作系統上都蠻類似國內自行開發的超時空英雄傳說和魔法世紀Ⅱ，從試玩版的畫面中，可以看到相當豐富的地形變化以及變化多端的氣候；在不同的地形下，攻擊和防禦的加權值也有所不同哦！除此之外，敵人的種類也不少，從開始的守衛和狼犬到後面的幽靈、骷髏兵和南瓜怪都是造型十分有趣的怪物。



如果面向不同的方向，移動的距離也會有所不同哦！移動之後還可以下達其它的命令，是類似SS櫻花大戰的兩段式命令系統，如果想要先下達使用道具的命令是不被允許的；不過攻擊之後還可以移動，對於腳程較快的角色來說，打帶跑戰術可真是佔盡了便宜。

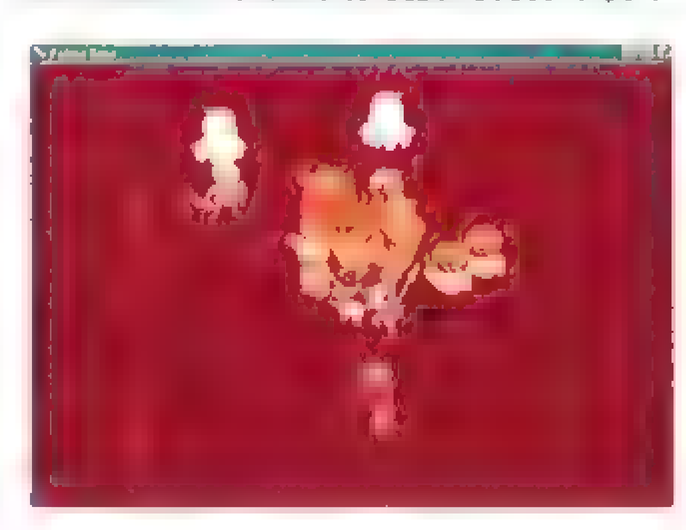


FS中不同的角色使用的武器也有所不同，有些喜歡用攻擊距離長的，有些偏好赤手空拳，好好栽培他們的話，每一個人都是你的得力助手。各種武器具有不同的攻擊距離，如果使用棍棒和長槍類的武器，攻擊範圍也可以延伸，不過最好先叫擋在你前面的同伴挪一挪他的貴體，免得刀槍不長眼誤傷了自己人。雖然沒有特寫的戰鬥動畫，但是角色的戰鬥畫面還是很細緻的。



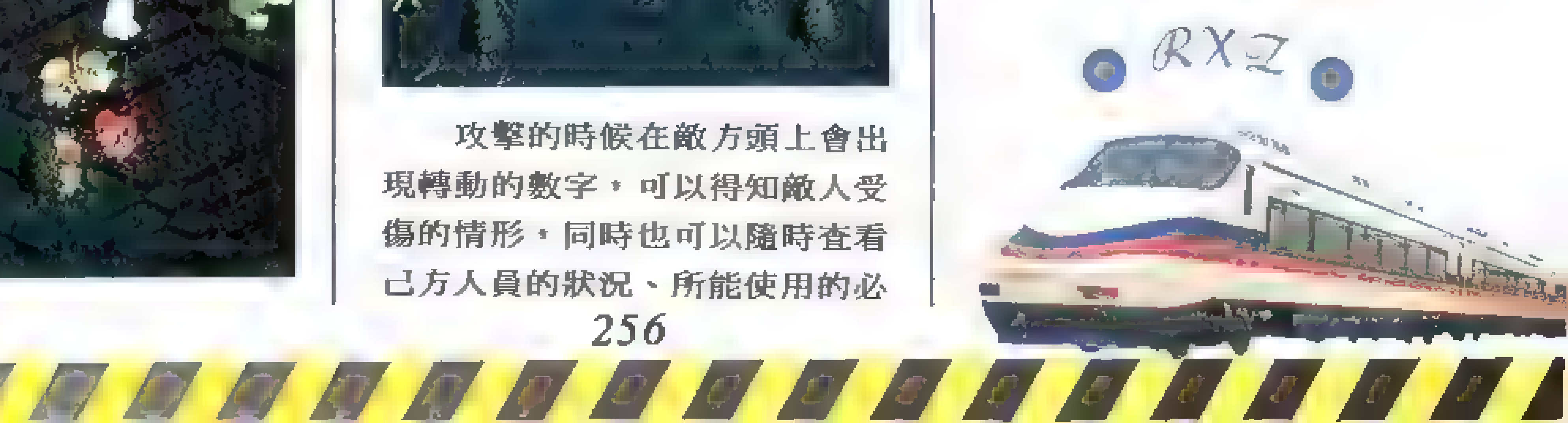


攻擊的時候在敵方頭上會出現轉動的數字，可以得知敵人受傷的情形，同時也可以隨時查看己方人員的狀況、所能使用的必殺技和藥草存量等等。每一次的攻擊後都可以獲得經驗點數，當經驗點數到達一定值時就可以升級，角色的攻擊能力、魔法能力也能提昇，還可以使用更強的武器和魔法來挑戰更強的敵人哦！



哇！這麼誇張的魔法，整個畫面好像潑上了紅色的顏料一樣，紅紅的烈火燃燒著敵人，魔法的攻擊距離相當地長，而且涵蓋了較大的範圍；不過施法者本身就很弱了，所以要好好地保護她，如果讓敵人接近她的話，三兩下就清潔溜溜了。遊戲中也有相生相剋的東西，有些敵人像骷髏和幽靈如果用刀劍砍殺的話，可得費番功夫，但是用魔法攻擊的話就容易多了。除了魔法有華麗的畫面之外，使用道具也有漂亮的畫面，很值得期待吧！

RXZ





台灣學術網 主幹線遊覽

● Frank

說實在的，本期本來是想寫 InterNet 完全使用手册的 WWW 篇，不過呢，最近由於MicroSoft和 Netscape 之間競爭的白熱化，而使得各大雜誌爭相把報導焦點轉到 MSIE VS NetScape 上面，所以筆者若再多話，那麼騙稿費的嫌疑就實在太重了。

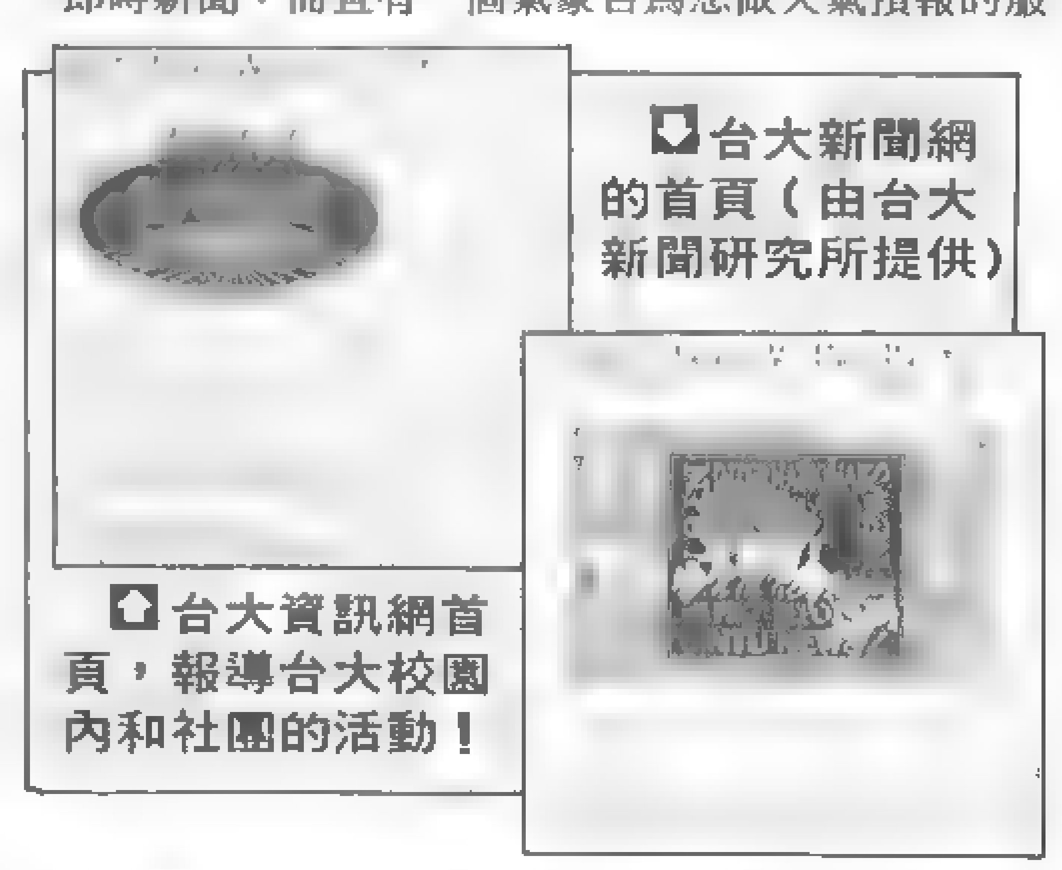
不知道您使用過 MSIE 了沒？ Microsoft 從前二個月開始，把網路爭霸戰的火力推上最高點，密集性地改版 MSIE ，並且利用 InterNet 上的 FTP Site 及dial-up BBS全力舖貨。而且改版後的 MSIE 明顯地可以看出，所有Netcape上新增的功能，這回全被 MicroSoft 學來了！ BillGates 先生想必是決心要把 MSIE+MS net+Visual BASIC 的大一統理念付諸實行吧！這對未來的程式設計及網路生態的確是有極大的影響！（您可以試著想想看，如果有一天一上網路，無論是作業系統、各種應用程式，全部都要用 MicroSoft 產品的感覺是如何？）當然，這種情況是不太可能發生的，至少 Netscape 加上 Java 的陣營還是占了大宗。而如果單純就使用上而言，筆者仍然可以從本身的經驗及網路上各網友的交流中發現： Netscape 無論是在速度上或功能上都比 MSIE 強上一些。而 MSIE 則佔了比較少的系統資源以及可以經修改後看到日文（而且比較不容易發生錯誤而當掉）。無論您是擁 NetScape （網景公司）或是擁 MS 的玩家這場好戲都是不可錯過的！未來 MicroSoft 當然也將藉著本身為作業系統出版者的優勢將網路使用環境再加改進，比如說一個全功能的流覽器，內建在作業系統的使用者界面中，讓您對於網路的使用概念就如同點開一個已經在您的電腦上安裝好的應用程式一樣（當然，這中間會留有多少 MicroSoft 專用的後門又另當論了）。微軟公司的最新 MSIE可以在 ftp://nctuccca.edu.tw/msdownload 中找到，而網景公司的最新 Netscape 3.0 包括 Cooltalk 及 Live3D 可以在各個作業系統的目錄下找到（如 95 版的可以在 /windows/windows95/Winsock/WWW-Browsers/ NetScape 目錄中找到），如果您有興趣把二者好好比較一下的話，切記隨時注意微軟及網景公司在 WWW 站台上的"最新放話"。至於坊間各雜誌把 WWW 說得好像世界救星、網路的未來，筆者倒是覺得未必。以 WWW 的呈現手法及架構而言，其實都不是很好的示範！目前也有比 WWW+Java 更好的東西，只是時機未到而已，所以各位讀者呢，倒也不必為了 WWW 而拚死拚活的太嚴重啦！

回到這期的話題來！台灣學術網的構成，是由教育部連結各個區域的大學的線路及人力所構成，包括了台北的教育部電算中心（傳聞總部就在和平東路科技大樓之中）、台大計算機中心、桃園地區的中央大學、新竹地區的交通大學、台南地區的成功大學、高雄地區的中山大學等等。今天筆者照例重點式地挑出一些來介紹吧！

http://www.ntu.edu.tw/

台大的 WWW 歡迎畫面

有認眞看過前面幾集的讀者們一定一看就知道這是台大的 WWW 站台。或許讀者會有點奇怪，在各大雜誌拚命挖一些稀奇古怪的站台時，怎麼我們專欄又回到了這種"制式"的站台了呢？筆者認為，看 WWW 站還是以內容的品質為重，不應該把 WWW 站當成多頻道有線電視說轉就轉，如果對於每個站台的內容都好好吸收的話，才可讓我們增廣見聞，我們花的電話費才比較有意義啊！言歸正傳，台大的 WWW 站可以說是各大學中由校方所架的 WWW 最好的一個（目前為止筆者見過比它好的都是學生自設的）有台大資訊網及台大新聞網二大主要資訊分類，台大新聞網提供了一些即時新聞，而且有一個氣象台為您做天氣預報的服務這個部分的資訊來源是由台大新聞研究所的同仁



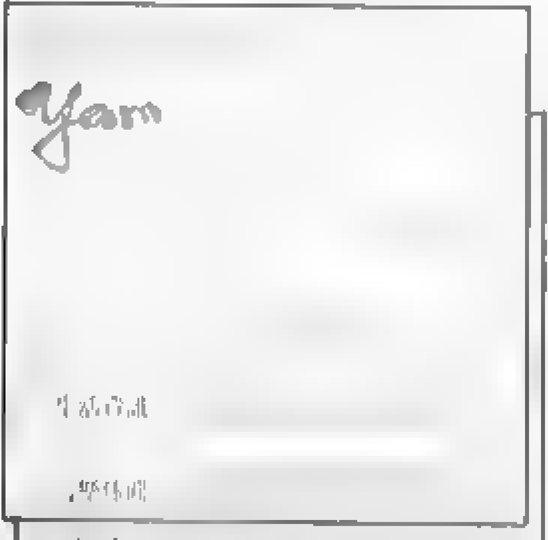
台大新聞網的首頁（由台大新聞研究所提供）

台大資訊網首頁，報導台大校園內和社團的活動！



們提供的，除了有校園新聞及重點新聞外，也有專題式的報導。而台大資訊網提供了有關台大校內各種類的新聞及各社團的 WWW 烘培雞。其中的圖書館資訊網是很重要的一項哦！個人版面的部分也不時可見到佳作！而大學聯考計算機作業的部分則是每年八九月分最熱門的一項服務。當然，台大的FTP站台也登錄在其中了！這個部分的內容實用，可說是相當精采！另外，台大的站台也提供了一張資源整理列表，收錄在"虛擬世界之旅"這個項目之中，包括了各個著名站台及搜尋引擎！

http://taiwan.csie.ntu.edu.tw/b5/yam



不可不來的好地方：蕃薯藤搜尋引擎

國人玩 WWW 不可不知的好站！蕃薯藤搜尋引擎！裡面收集有國內各個著名站台的內容說明及列表。並且也提供了關鍵字搜尋功能。蕃薯藤的列表方式相當不錯，會按照類別井然有序地列出來。而且其中收集的站台大多是位於國內的站台，因此使用中文進行搜尋，對於英文程度不夠好的讀者來說也可省去一大堆麻煩。本站位於台大資工系之中！

http://www.nccu.edu.tw/

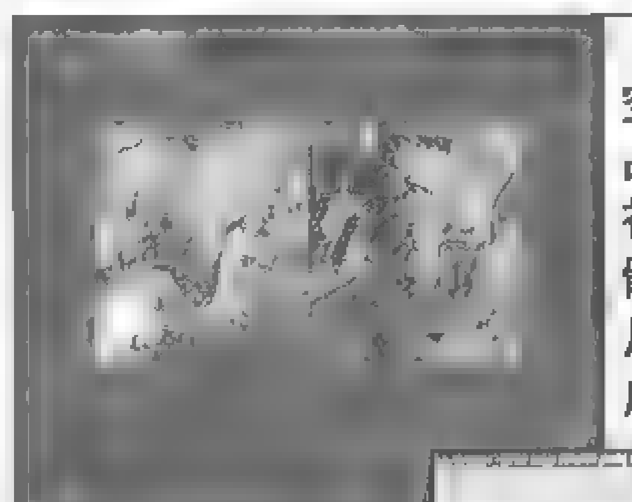
政大的烘培雞之一，台北市立木柵動物園介紹（近水樓台先得月？）



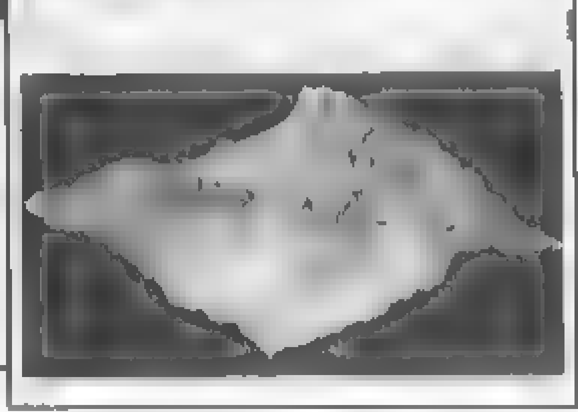
同樣是政大的烘培雞之一，故宮博物院介紹

政大的 WWW 站台乍看之下一定會被誤認爲是台北市觀光同業公會的站台！政大計算機中心研發組同仁爲我們準備了數樣大菜！包括了木柵地區觀光茶園指南、木柵地區旅遊指南、故宮博物院的介紹以及木柵動物園的介紹！上述的各個單位本身都沒有烘培雞的！所以這些介紹全部都是政大計算機中心貨眞價實的"土產貨"哦！

http://www.csrsr.ncu.edu.tw/



同樣是太空遙測中心成品之一，大陸福州地區的立體地形圖（使用電腦演算完成）

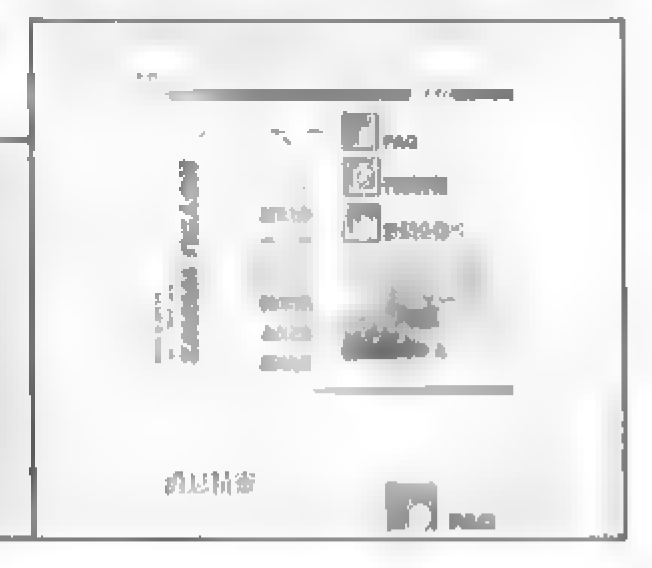


中央大學太空中心的成品之一，分析賀伯颱風後東石鄉爲何積水

位於中央大學內部的太空遙測實驗室。各位或許還不知道我國也是有太空科技相關實驗室的，不妨來此處看看一些研究的成果吧！我國的太空遙測實驗室主要工作是利用衛星照片分析出地面上的資源、地形、植物分佈等等。目前已經完成的一些大型工作包括了台北市捷運及道路的土地利用分析、立體地形分析、高爾夫球場與山地水土保持分析等等。在這個站台中都有詳細的介紹哦！

http://www2.nsysu.edu.tw/

這是中山大學計算機中心開放給全校各個社團及個人發表烘培雞的地方哦！在此可以完全地看到中山大學學生的風格！當然，社團的發表園地一向是很精采的地方！比如說中山動畫社就是筆者絕對不會錯過的烘培雞！裡頭有最近 Gainex 的動、漫畫鉅著 EVA 的最新資料哦！



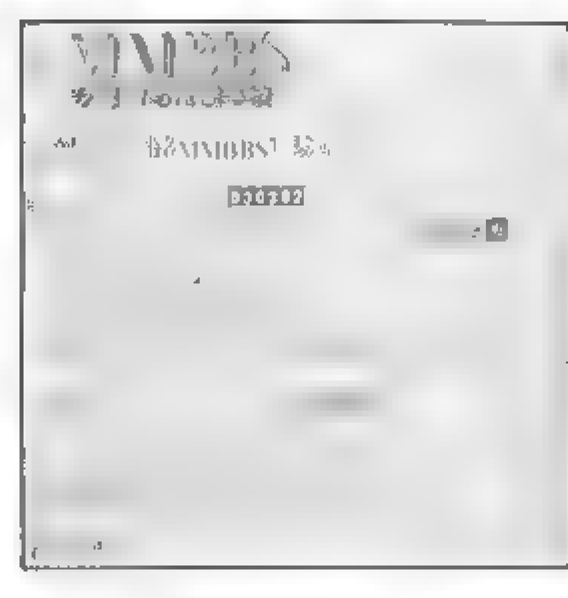
中山第二 WWW 站，上面主要是以學生及社團作品爲主，不少精采的作品哦！

http://www.nctu.edu.tw/school/

交大校園資訊網。也是可以充分反應交大校園活動的地方！它的社團部分也是相當精采！各位讀者們如果沒唸大學可別以爲大學的活動和自己一點關係也沒有哦！其實像各區大學的活動，很多都是歡迎地區民衆參加的！（包括了大學中的圖書館也是）基於對動畫的愛好，筆者再度推薦位於本目錄中的動畫社，一進入就有幸運女神的主題曲哦！

http://www.tkcna.tku.edu.tw/~einstein/cgi-bin/mmbbs/login.html



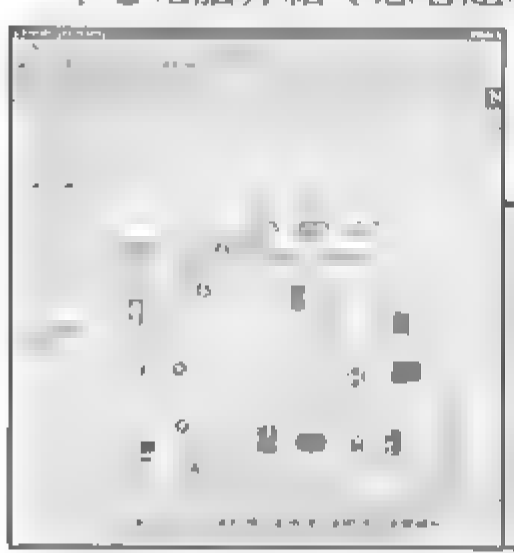


MMBBS 的進站畫面，下方有使用注意事項，一定要看哦！

這個站算是本期最有創意的站了！一般的 BBS 都是使用 telnet 界面來做的，這個站卻破天荒地使用了 WWW功能中的 CGI 界面寫程式來建構！目前它的名字叫 MMBBS，筆者猜應該是指 Multi-Media BBS（多媒體 BBS ）吧！進入這個 BBS 後您可以發現多媒體的好處！發信的時候可以在信中夾雜圖片，也可以在信末附上您的玉照哦！要上這個多媒體的 BBS 站，請務必使用新版的 Netscape 及 MSIE ！否則會有許多功能您看不到的！而且使用 WWW 流覽器有其安全上的顧慮！所以在一開始進站的畫面上會提醒您該如何來使用，如何進站及如何離站！請務必遵守這個指示！否則您的帳號很可能被別人偷用哦!!本站位於淡大網路社的 WWW 伺服器之下，淡大網路社的伺服器還有其它好玩的烘培雞可以看哦！

http://www.nchc.gov.tw/

國家高速電腦中心的 WWW 站！何謂國家高速電腦中心呢？就是位於新竹科學園區內一個放滿了高速電腦、超級電腦的政府機構是也！高速電腦中心以政府的經費購買最新最好的高速電腦再轉租給學術單位使用！而這個機構也是 NII 及國內高速網路的總部！所以它的 WWW 站（另外還有一台是 spring.nchc.gov.tw，亞太營運中心的站台）也是頗有看頭的！包括了各地政府公家機關的烘培雞、中心電腦介紹（想看超級電腦的可以瞄一下）、民間企業的烘培雞（商業應用算是推展 NII 的一大重點）等等！



NCHC 國家高速電腦中心充滿了各式各樣百萬、千萬元級的電腦！

圖書館的部分

有關於圖書館上網路的構想最早是由中研院所提出的，當初主要的構想是利用各大學現有的圖書館電腦化部分加以公開，而達到利用 InterNet 就可以讓讀者接觸到各館資料。事實上，利用 WWW來提供資料的圖書館在國內並不多，而且圖書館電腦化最常見的工作也不過是把一些公布事項及館藏目錄丟上電腦資料庫而已。筆者找到了數間有提供 WWW 的圖書館：

http://tulips.ntu.edu.tw/

台大圖書館。提供有線上查尋圖書及借書情況的功能（前提是您得要有該館的借書証）及最新書目列表、各教授指定用書列表等等服務。並提供了連接至其它圖書館的功能。

http://www.lib.ncu.edu.tw

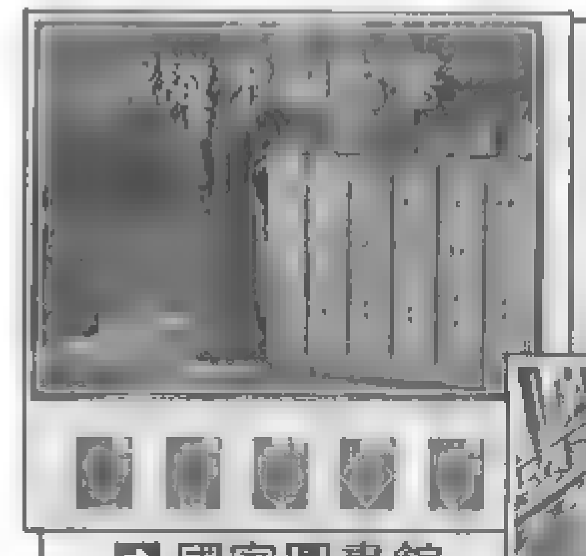


中央大學圖書館也是少數幾個利用 WWW 上網的圖書館之一

中央大學圖書館，也是少數提供 WWW 的圖書館之一。不過公開給一般民眾的資料不多。全部內容以館方公布事項居多。

http://www.ncl.edu.tw/

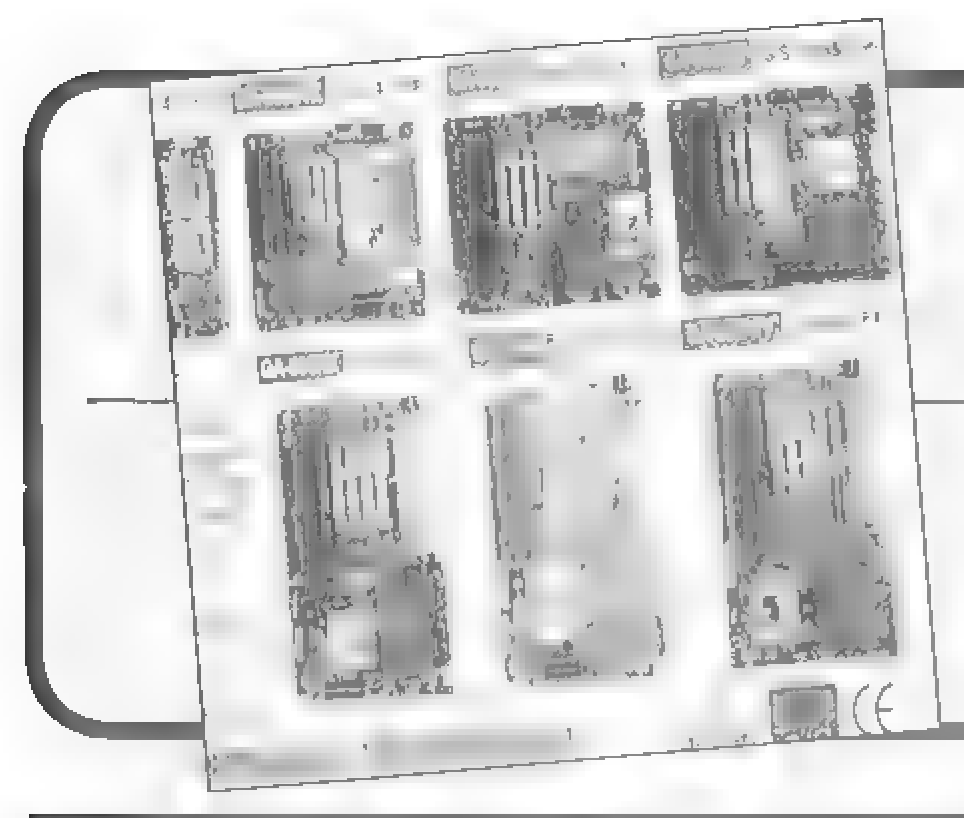
國家圖書館（原中央圖書館）的烘培雞！是個精采可期的站哦！提供了比其它圖書館更多的資訊！除了一般的線上查書外，另有線上借書、線上閱讀電子圖書的功能！（不過您得先在線上辦一張閱覽証）對於一般民眾，國家圖書館也提供了中國古代書籍介紹的服務，另外還有中國古書多媒體光碟系統，內容十分豐富。



國家圖書館的認識中國古書多媒體光碟教學系統，是少見的好烘培雞哦！

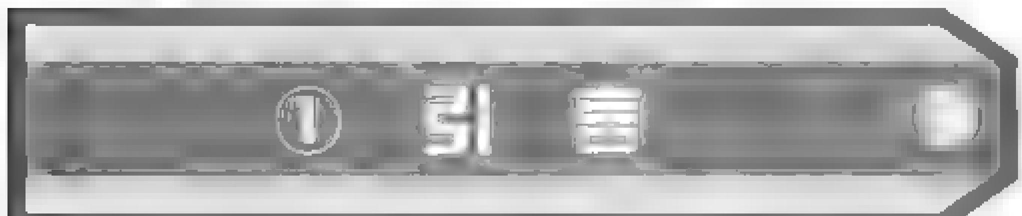
國家圖書館的首頁，國家圖書館的烘培雞內容相當豐富而精緻哦！

其它的圖書館系統有的是國外的論文資料庫、有些則是靠 telnet 上去查詢資料用而已（如成大的 OPAC系統、中央的圖書館網路系統等等）所以筆者就不介紹了，有興趣的讀者可以在台大圖書館資訊網中找到很多的資料！目前圖書館上 InterNet 計劃剛開始進行不到一年，所以很多的 WWW 站都還在架構中，未來隨時都可能提供新的服務！想沾點書香的您絕對不可錯過！



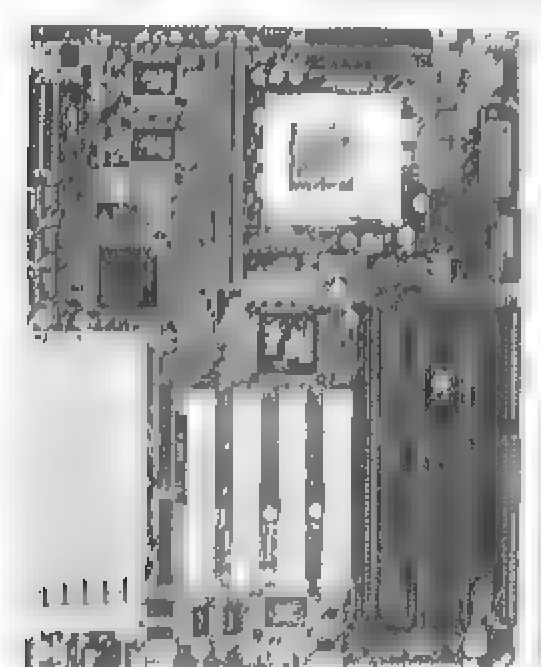
586 主機板介紹

作者/俞伯翰



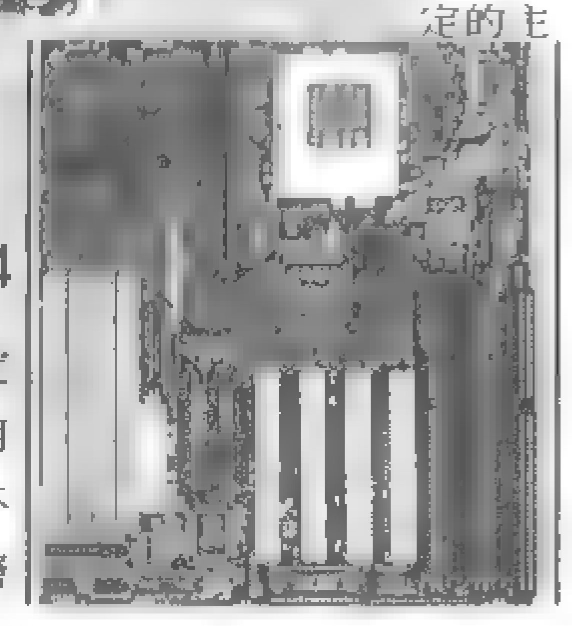
① 引言

當筆者開始真正玩電腦的時候，正好是286當道的時代；後來接下來的386、 486 ，到現在的Pentium586的時代，歷經了相當一段時間。 Pentium 對一般人來說，具有足夠的強大運算能力，不論在多媒體、商業運算、娛樂、工程運算等方面，無不提供足夠的運算力，加上 Windows95 作業系統號稱的易用與多功能，使得多媒體電腦紛紛進駐每個家庭。一台電腦最重要的莫過於電腦的主機板（ MainBoard or MotherBoard ）了，它扮演著中間的角色，讓週邊能愉快地共同爲你服務！



◐ 一般 AT 主機板（技嘉 GA-586HX）

在主機板上插有 CPU、 RAM 、各種界面卡等各種周邊。所以主機板對於一台電腦來說，可以說是一棟房子的地基一點也不過分。一片不穩定的主機板，容易造成操作時產生各種不穩定的狀況，這些不穩定的狀況也許會導致使用者的損失（比如說好不容易快破了地下五十層的迷宮了，結果眼見到達第四十九層突然當了…）。而一片好的主機能夠與週邊與軟體做有效的配合，相對著也提高使用者的效率。在以往，這些問題都可以由整台主機的廠商替我們考慮，不過目前由一般使用者自組的電腦有越來越多的趨勢，使得對於主機板方面的知識日漸重要，對於想要 DIY 或想更深入瞭解電腦的讀者來說，可說是絕對是必備的知識。



◐ 華碩 P55T2P4

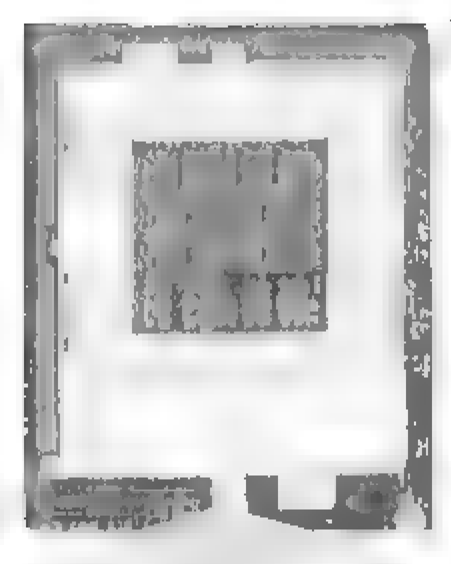
Intel 自從推出 Pentium 的 CPU 之後，又相繼推出各種搭配 PentiumCPU 的主機板的 Triton晶片組。由於與 Pentium 的配合度佳、且售價便宜，使得大部份的主機板均使用 Intel 的晶片組。而國內少數廠商也生產 586 級以上的晶片組，在功能上並不輸給 Intel ，甚至有更多的功能。不過在本文我們只會介紹 Intel 晶片的部份，而其他廠商因佔有率不若 Intel ，限於篇幅關係在此暫不提及。好吧！讓我們來看看一片主機板上有什麼東西吧！

2 主機板上的各元件

主機板是由一片電路板加上各種元件所組成，在此我們會將這些元件作個大略的介紹。

☞ 2.1 CPU 及 CPU 插座

通常我們在買主機板時，上頭並不會已經插好一片 CPU ，而只有一個空的 CPU 插座（ Socket ），讓使用者自行選購所要的 CPU 插上。 CPU 目前除了 Intel 的 Pentium 系列之外，現在還有 IBM、 Cyrix 、 AMD 等等的產品可以供選擇。雖然在目前的 586 世界中，速度的霸主仍然是非


Socket 7 CPU 插座

Pentium200 莫屬，不過其他公司的產品仍然能夠在效率及價格上取得一定的平衡，以吸引消費者的青睞。

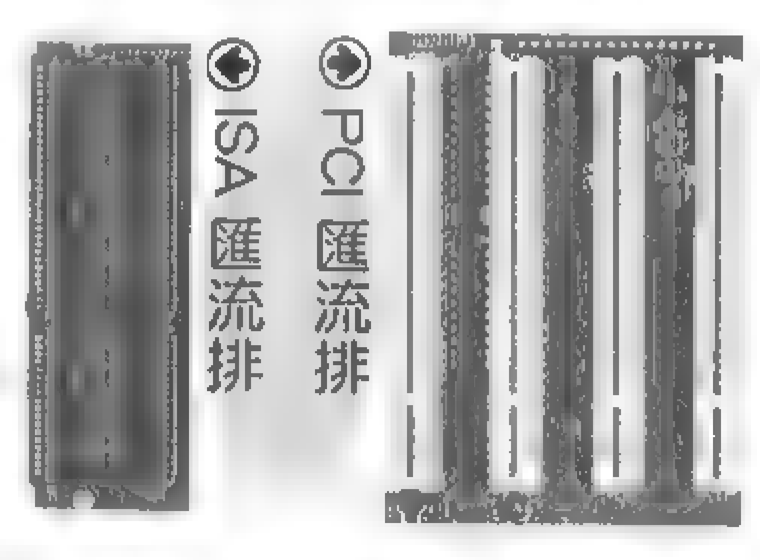
本來我們看同等級的CPU時，都是單純以 CPU 的運行時脈來決定快慢，不過現在可能已經無法完全用時脈來判斷了；由於技術的進步，Intel 以外的廠商能以較低的時脈運作，卻也能得到和 Pentium 一樣較高時脈的效率。於是幾家廠商聯合制訂了一個叫 P-Rating 的評定規格。比如說 Cyrix 的 5x86 PR-166+ 的運行時脈是 133MHZ ，不過它卻能提供和 Pentium-166 相同的效率。不過這也是就大部份的情況來說，若是在需要大量浮點運算的場合， Pentium-133 也許還會比 5x86 P166+ 還快一些。 AMD 的 CPU 原來也能提供如 Cyrix 及 IBM 般的效能，可惜後來因設計的問題，而無法達到所宣傳的效率。不過這些 CPU 都和 Pentium 的接腳相容，可以直接插在 Pentium 的主機板上運作，而目前我們所見到主機板上面所使用的 CPU 插座，使用的是 Socket 7 ，上頭有 321pins ，可以插上各式 586 級的 CPU 。

☞ 2.2 主機板晶片－IntelTriton 晶片組

Intel Triton 可以說是目前最受歡迎的晶片組了，除了它的價格不高，和 Pentium 搭配度高之外，大概還有是因為「 Intel 」幾個字的關係吧！主機板晶片主要的工作在做匯流排（ BUS ）與 CPU 的橋樑，以及各種主機板元件的協調控制等功能。以往主機板的晶片相當單純，只做簡單的控制工作，而自從 Triton 晶片組推出後，把更多的功能納入晶片組中，使得主機板廠商生產成本降低，當然成為受歡迎的對象；不過國內廠商還有更厲害的，連 VGA 控制晶片也能整合進去。 Triton 晶片組到目前為總共推出三種版本－ Triton FX 、 Triton HX 、 Triton VX ，在今年年底還會推出 Triton TX 的晶片組。 Intel 的晶片組都已經把 E-IDE 界面及 RS-232C 給整合進入，使得586主機板都已經把這些界面內建，也因此主機內空間大了許多。

早期 Pentium 主機板所用的是 82430FX ，不過在最近已經紛紛消失了，取而代之的是 82430HX 、 82430VX 晶片組；雖然 Intel 在這兩種晶片有不同的定位，不過並沒有人理會這種 Intel 這種分級。 HX 和 VX 基本上的效能並沒有太多的差別，所不同的只是在對於記憶體支援上的不同。 VX 支援目前最新的 168pins SDRAM （ Synchronou DRAM ），及傳統的 FP RAM 及 EDO RAM 。 HX 並不支援 SDRAM ，不過卻多了記憶體的錯誤檢查； HX 最大可支援到 512MB 的 RAM ，而 VX 只有 128MB 。

而在未來年底將推出的 TX 晶片，主要是對於 P55C 的 MMX 規格做有效的支援，對於 IDE 的部份增加其傳輸通道高達 33MB/s ，



並且對於主機板上的 L2 Cache 只支援 Pipeline Burst Cache 。還有一點要說明的，便是 Intel 82430FX 、 HX 、 VX 並不是一個單一的晶片的代號，而是一個「晶片組」的代號，就是由兩三顆晶片所組成的，這點請記得注意一下。

☞ 2.3 滙流排（ BUS ）

匯流排是什麼東西呢？簡單的說，就是在主機板上那一排排可以插上各種擴充卡的插座。一般來說 586 以上的主機板有兩種匯流排－ PCI BUS 及 ISA BUS 。 ISA BUS 的匯流排在很早已前就出現在286、386、 486 的主機板上了，那時 CPU 及週邊也不夠快，不需要大量的資料傳輸，所以 ISA BUS 也還罩得住；後來 CPU 速度增加了，顯示卡及週邊的速度也大幅提昇，使得原來的 ISA 漸漸無法負荷大量的傳輸資料，因此在 486 主政的時代，便推出了一個 VESA Local BUS （ VL BUS ）來應付快速 VGA 卡的資料傳輸。但因為那只是一個單純加速資料傳輸的規格，並沒有其他特殊設計，所以後來 Intel 因為提出PCI界

面的規格，使得 VL BUS 漸漸消失於市場上。

目前在 Pentium 的主機板上，大部份都有提供三、四個 PCI BUS 及 ISA BUS 。ISA 本身是以 8bit 資料通道、 8MHZ 在運作，PCI 是以 32bit 資料通道、 33MHZ 的速度在運作。雖然聽說PCI將也能支援 64 bit 的資料傳輸，不過也只僅於只聞樓梯響、不見人下來的情況。一些不需要太高速傳輸速度的界面卡，如音效卡、低速網路卡或 MPEG-1 解壓縮卡等，大部份都用ISA界面，因爲他們用PCI界面並不能享用PCI的好處；而像一些高速的顯示卡、100MBps的網路卡、 SCSI 界面卡等，利用PCI界面方可滿足這些卡在速度上的飢渴。

PCI 界面就是我們在主機板看到那些比較短的白色擴充插槽，而比較長一點的黑色插槽就是 ISA 界面。讀者也許會發現，有些主機板在標準的 PCI BUS 上又多出一小段的插槽，這些只是主機板廠商自己的規格而已，有些主機板上多出來的這一小段其實是變形的 ISA BUS 而已。

☞ 2.4 輸出入界面 (I/O)

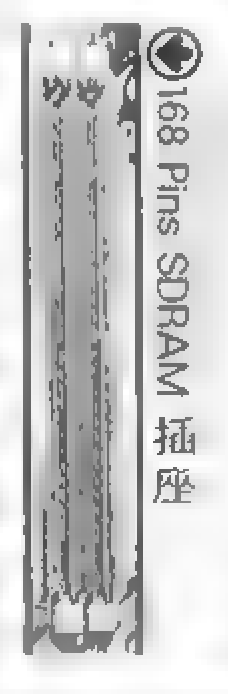
電腦的功用在於能夠接受外來的資料並加以處理，而處理之後再加以輸出；而能夠接受資料的輸出、輸入的都可以稱爲 I/O (Input/Output) 界面。比如軟硬碟控制界面、串列埠界面 (我們常見的 Com1 、 Com2) 、序列埠界面 (就是那個印表機界面 LPT1 啦！) 、還有匯流排、 SCSI 界面都可以稱爲輸出入界面，還有目前最新提出的 USB 界面。串列埠界面、序列埠界面從以前一直沒有較大的改進，最大的差別大概就是速度的增進吧！除了標準的序列埠界面以外， Pentium 主機板上通常也提供 EPP 、 ECP 等更高速的序列埠界面，雖然序列埠接頭只有一個，不過可以藉由調整 BIOS 來選擇標準序列埠界面或是更高速的序列埠界面。

因爲 E-IDE 的界面標準已經確定，所以在 Pentium晶片組上幾乎都已經把 E IDE 的功能給內建了，因此在 Pentium 主機板上都有提供兩個 E-IDE的界面，使用者可以接上 E-IDE 相容的裝置，如硬碟、光碟機等，而目前也有 E-IDE 界面的 MO (可抹寫式光碟) 及 ZIP (一種一張磁片容量 100MB 的磁碟機) 出現。 E-IDE 目前在主要的應用還是在硬碟及光碟機，另外 E-IDE 的硬碟傳輸速度上已經追上了 SCSI 的硬碟，並且也提供如 SCSI 一般的 DMA 傳輸模式，對於一般使用者來說使用 E-IDE 綽綽有餘，並不需要太迷信所謂 SCSI 的「速度」。

USB (Unviral Serial Bus) 是一個新規格的 I/O 界面，這個界面可以用來串接一些如鍵盤、滑鼠、數據機、搖桿等等裝置。雖然大部份的主機板都有支援 USB ，不過大部份的生產商都將給 USB 的功能給省略，原因無他，乃是因爲目前市場上使用 USB 的裝置實在過少，除非有什麼特別需要，否則一般人還不會去用到 USB 界面。在將來若是慢慢支援 USB 的週邊裝置增加了，加上作業系統的支援， USB 才會漸漸風行起來。

☞ 2.5 各式記憶體 (RAM)

相信近幾個月來 RAM 的降價，一定讓很多人非常高興，使得目前16MB成爲標準配備；不過除了一般我們所說的記憶體之外，主機板上可是還有其他記憶體喔！平常我們所說的幾 MB 的記憶體，目前可以分爲傳統的FastPage DRAM、和最近流行起來的 EDO RAM ；這兩種價位差不多，有人說 EDO RAM比較快，筆者倒覺得其實 EDO RAM 和 FP RAM 速度差不多啦，相差約 1% - 2% ！除非你不用待會我們說的 L2 Cache ，這時用 EDO 就會比用 FP RAM 快很多 (不過好像沒有人幹這種事) 。



◀ 168 Pins SDRAM 插座

▶ 72 Pins DRAM/EDO RAM 插座

目前這兩種 RAM 都是以 72pin 一條的模組出現，一般主機板上大約都保留了四條 72pin 的記憶體插座；目前一條 72pin 的 RAM 最大容量是 32MB ，所以一般主機板都可以加到 128MB 的 RAM 。而若是使用 Intel 82430VX 晶片組的主機板，還可以支援168 pin的SDRAM (Synchronous DRAM) 。速度上並沒有快多少，但是價錢目前還蠻高的，所以使用者仍在少數；若是價錢大幅下降，將會重演原來 72pin 取代 30pin

的事件，而成為市場的主流。有人問為什麼 72pin RAM 要插兩條或成雙成對的，電腦才能夠執行，而 168pin 插一條就夠了？因為 Pentium CPU 的外部資料處理通道寬度是 64bit，而一條 72pin 的通道寬度只有 32bit，所以需要兩條湊成 64bit 的寬度；而 168pin 本身寬度就是 64bit，所以插一條就能夠動了。

另外主機板上還有另外一種記憶體，我們平常叫它 Cache（中文譯為快取記憶體）。Cache 是做什麼的呢？簡單來說，就是快速的資料暫存區。由於它的讀寫速度比 RAM 及硬碟快多了，所以 CPU 會先到 Cache 中抓取資料，以提高效率；在 Cache 抓不到時，才會去記憶體或硬碟抓。其實在 Pentium的 CPU 也內建了 8K 的 Cache 在裡面，這個內建於 CPU 的 Cache 我們稱為 Level 1 Cache（L1 CACHE），而在主機板上的 Cache 則被稱為 Level 2 Cache（L2 CACHE）。原來主機板上的 L2 Cache 都用 SRAM（Static RAM）來當 Cache，後來改用效率更高的 Pipelined Burst Cache 作為 L2 Cache。目前大部份的主機板都以將 256K PB Cache 焊在主機板上，更有些直接將 512K 焊在主機板上；多數主機板也留有一個 PB Cache 的插座，讓使用者可自行購買 Cache 記憶體模組，以增加 Cache 的容量。

另外主機板上還有一種記憶體叫快閃記憶體（Flash Memory），它在那裡呢？其實它就是存放 BIOS 的那顆記憶體，很多主機板不是都宣稱 BIOS 可以自行升級嗎？因為他們用快閃記憶體存放 BIOS，這種記憶體和其他記憶體不同的地方，便是它不會因電源關掉而使記憶資料消失，所以目前最常被應用在存放 BIOS，因為使用者可以自行更換 BIOS，而不用送廠換。

☞ 2.6 CPU 時脈

咦？CPU 時脈有什麼好說的，不就是 75MHZ、90MHZ、100MHZ、133MHZ、200MHZ這類的東西嗎？其實這只是單純指 CPU 內部的時脈，主機板上的外部時脈大多只有 60/66MHZ 而已。原來 Intel 的 Pentium 使用倍頻的技術，使得 Pentium 可以使用外部時脈的 1.5、2、2.5、3 倍的速度在運作。所以外頻 60MHZ 運作的 Pentium 依此倍數為 90MHZ、120MHZ、150MHZ（Intel 沒有推出Pentium-180），而外頻 66MHZ為 100MHZ、133MHZ、166MHZ、200MHZ。特別一提的是 CyrixPR-200+ 用的是 75MHZ 的外頻在運作。

那所謂的超頻（overclock）是怎麼一回事呢？真的可以讓 CPU 速度加快嗎？所謂的超頻，就是以比廠商建議運作時脈的頻率還高的頻率在運作，超頻過的 CPU 速度真的就跟真正以該時脈運作的 CPU 一樣。在以往的 Pentium-75 至 133 的 CPU 中，同時含有 1.5 倍頻及 2 倍頻的線路存在其中，就可以用來超頻。舉例來說一顆 Pentium-75 的 CPU 是以外頻 50MHZ，內部以 1.5 外部時脈在運作，所以是 Pentium-75；若這時候我們將外頻改成 60MHZ，內部以 2 倍頻在運作，你猜變成什麼？Right！這時候你就擁有一顆Pentium-120 啦！後來也有 133MHZ 可以超到 166MHZ、180MHZ 以上的。不過後來 Intel 知道這件事，乾脆把這些多餘的倍頻線路給毀掉，讓 CPU 無法超頻，不過我們仍然可以利用改變外頻來達到目的，比如說一顆只有 2 倍頻電路的 133MHZ CPU，我們可以將外頻調到 75MHZ，於是 75 × 2=150，就變成一顆 Pentium-150。最誇張的，還聽說有人拿 75 × 3=225，用 Pentium-225！這…像話嗎？

不過這種超頻通常容易造成系統的不穩定，比如說容易當機等，對 CPU 本身也有所損壞，而且 CPU 廠商並不對超頻而損壞的 CPU 作保固喔！因此筆者並不建議超頻，除非你有隨時掛掉一顆 CPU 的準備，或是能忍受無緣無故當機的話。對了！忘記提到一點，要調整外部時脈或倍頻線路，都可以調整主機板上的跳線（Jumper），不過現在有些主機板以改用開關（Switch）的方式，以方便使用者調整。

☞ 2.7 BIOS

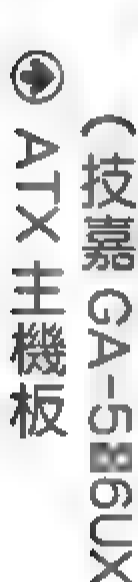
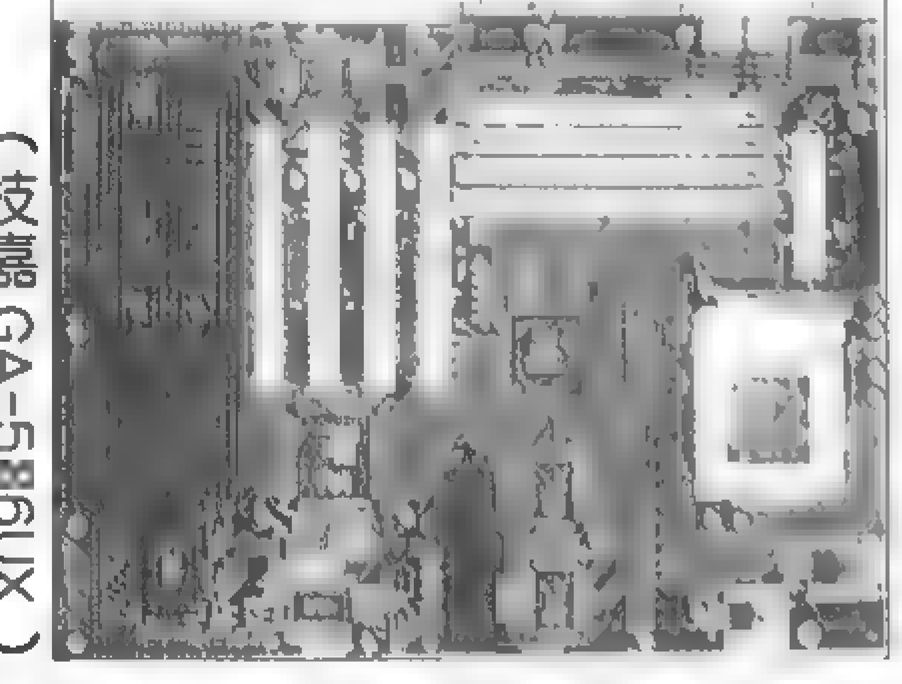
BIOS（Basic Input/Output System）乃是負責提供作業系統控制硬體的界面，BIOS 裡面通常含有關於主機板的各種細部設定，好的 BIOS 對於系統效率的提昇也大有幫助。主機板的 BIOS 目前最常見的應該是 Award 和 AMI 兩家，BIOS 目前基本上都會支援省電功能（APM）、隨插即用（PnP-Plug and Play）等功能，而這

兩家的 BIOS 也內建也 NCR SCSI 的 BIOS 在裡面。此外好好調整 BIOS 的內部設定也會使系統效率更好喔！像是調整 RAM 的速度啦、Cache啦！至於 E IDE 介面，幾乎所有的 BIOS 都支援，而且除了由軟碟或硬碟開機之外，還有些 BIOS 提供由IDE 光碟機開機的選項喔！不過呢？好像還沒看到有附開機片的光碟在市面上出現。

③其他和主機板相關問題

☞ 3.1 ATX 規格

最近也許會有讀者聽說「 ATX 」，那是什麼東西？可以吃嗎？不不…其實那只是 Intel 所規定的主機板設計規格。主要是因為在原來舊式的主機

➔ ATX 主機板（技嘉 GA-586UX）

板上，各家廠商對於主機板元件在主機板的放置上都不相同，而形成有一些障礙發生，比如說 CPU 加上風扇之後，這高度常常會卡到一些較長的卡，使得卡裝不進去；不然就是現在一些 I/O 插座和 RAM 的插槽離得很近，使得拆裝 RAM 都必須撥開重重的排線，才有辦法進行。 ATX 的好處是將這些這些元件位置標準化，使得使用者便於安裝及拆卸，同時也將許多的連接埠內建於主機板上。

另外由於考慮主機殼內散熱效果， ATX 也特別考慮過，只是能不能達到有效的散熱效果，有專家持保留態度。不過 ATX 的主機板還需要 ATX 的外殼和電源供應器才行，這代表了使用者連外殼及電源供應器都要換掉，所以 Intel 雖然提出了 ATX 有一段時間了， ATX 的主機板還未十分流行在市面上。

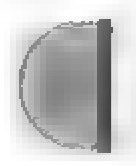
☞ 3.2 主機板散熱問題

「熱」常常是導致電腦運作不穩定的原因。在主機那個小小的機殼內，擺了軟硬碟、光碟機，或是插了顯示卡、音效卡、網路卡， CPU 或什麼等等一些啦哩拉啪的東西，這些都是主機的發熱源。 CPU 大概是最常為人知的熱源了，其上的溫度起碼可以高到 60 、 70 度以上，所以才有風扇、致冷器、散熱片放在 CPU 上面；其實硬碟也是一個蠻大的熱源，有些硬碟的發熱量特大，有時候筆者關機之後，把硬碟抽出來表面一摸竟然溫溫燙燙的。而且在裝機時，主機內常常有一大堆排線堆在一起，又恰恰好全給塞在熱源（例： CPU ），輕則當你把機殼蓋起來之後，就很快地發現主機的溫度快速升高，連主機的鐵外殼都溫溫的，重則包你當機當到糊里糊塗的。

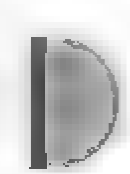
現在的許多主機板上，你也可以看到一些大大小小的散熱片黏在上面，這代表這些主機板的晶片也是一個蠻大的熱源，因為現在的晶片越做越複雜，功能越強大，結果當然是耗用更多的能量，依照能量守恆定律－「能量不滅」，所以大部份未完全耗損的能量，通通轉成「熱能」出現，造成溫度大幅上升。

☞ 3.3 其他內建於主機板的元件

那我們還會在主機板上見到哪些元件呢？嗯…，像是音效卡、顯示卡或 SCSI 卡，都是內建在主機板上最佳的東西。因為由於科技的進步，主機板上不再佈滿了一堆密密麻麻的 IC 在上面，取而代之的只是兩三片主要的晶片而已，所以主機板就空出許多的空間出來啦！聰明的廠商就想到要讓主機板有更多的功能，於是就想到把原來是一張卡的東西給內建到主機板上囉！常見的應該是 VGA 晶片與音效晶片了吧！而內建於主機板的 VGA 晶片，可以利用一種 UMA 的架構，直接使用主機上的記憶體來當成影像記憶體以節省成本。比如說常見的 S3-Trio64V+ 的晶片有一款 Trio64UV+ ，就是使用 UMA 架構。在板上內建音效卡也是一個好主意，常見的有 SB16 相容晶片（最有名的如 Intel 自行推出的主機板）或 ESS 系列的音效晶片，只要在主機板拉出幾條音源輸出入線就行了。



縮寫名詞解釋



CPU
(Central Processing Unit 中央處理器)

就是電腦的心臟啦！我們平時所說的 486 、586就是 CPU 的一種，主要負責所有的電腦運算。

PCI
(Peripheral Component Interface 週邊元件界面)

由 DEC 、 IBM 、 Intel 等公司所發展的一種 32 位元的區域匯流排架構，目前已被大量的用於 Pentium 級及 486 級的主機板上。PCI 主要提供一些需要大量資料傳輸的週邊的高速傳輸通道，如硬碟、顯示卡、高速網路卡等。

ISA
(Industry Standard Architecture 工業標準架構)

8 位元與 16 位元的匯流排，以 8MHZ 左右的速度在運作。普遍存在於一般的IBM PC相容電腦上，現在的主機板提供大約三、四個ISA匯流排。

SCSI
(Small Computer System Interface 小型電腦系統界面)

一種具有標準且具威力的週邊彈性界面，對於週邊的擴充性都比IDE優秀許多，一個 SCSI 界面並可串接七個週邊。目前已有 SCSI 、 SCSI 2 、SCSI 3 、 Ultra SCSI 、 Wide SCSI 的規格，在麥金塔的電腦隨處可見。

E-IDE
(Enhanced Integrated Device Electronics 增強型整合電子裝置規範)

一種控制裝置的界面，平常最常見於我們所用的硬碟，此外由於此界面規格統一，所以我們也可以接上 E-IDE 界面的光碟機、 MO 、 ZIP 等設備。主要支援高容量的硬碟及提供高速的傳輸率。

IDE
(Integrated Device Electronics 整合電子裝置規範)

舊式IDE硬碟所接的界面，由於對於硬碟容量有 528MB 的限制，現在已經很少人在使用及生產，大多已換成 E IDE 界面。

PnP
(Plug and Play 隨插即用)

一種新的技術，允許作業系統自動偵測及設定連接 PC 的週邊設備。完整的隨插即用 PC 最基本的是 PnP 的 BIOS 、 PnP 的週邊、支援 PnP 的作業系統。不過呢，由於此技術相當複雜，所以還是有些問題發生。

EPP
(Enhanced Parallel Port 增強型平行埠)

將一般平行埠擴充，使平行埠可以外接其他更多的設備，及提昇標準平行埠的速度。

DRAM
(Dynamic Random Access Memory 動態隨機記憶體)

通電後可以記憶資料，當停止供電時資料也跟著消失。我們平常買的 8MB 、 16MB 有些就是 DRAM 。

SRAM
(Static Random Access Memory 靜態隨機存取記憶體)

和 DRAM 不同的是速度比 DRAM 快，且價格高。在以往大多被用來當作主機板上 L2 Cache。不過最近以漸漸被 Pipelined Burst Cache (管線式爆發快取記憶體) 給替代。

EDO RAM
(Extended Data-Out Random Access Memory 延伸資料輸出隨機存取記憶體)

利用其他方法加速 DRAM 的存取，以增加效率。價錢和 DRAM 差不多，效率比 DRAM 好一點點。

SDRAM
(Synchronous Dynamic Random Access Memory 同步動態隨機存取記憶體)

目前剛推出的新的 RAM ，在以 Intel VX 晶片的主機板上 168 pin RAM 的插座用的就是 SDRAM 。採3.3 V 的設計，單排就具有 64 位元的寬度，將來也許會取代目前 72 pin 的 RAM 。

BIOS
(Basic Input/Output System 基本輸入輸出系統)

儲存在 ROM 中的一些低階界面，讓程式及作業系統可以和硬體溝通，目前也有將 BIOS 放在 Flash Memory （快閃記憶體）中，便於使用者自行升級。

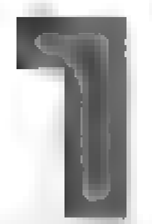


啓亨星光特快128 ET6000C 顯示卡

／Gorden.Peng

嗨！時間過得眞快，又快到年中了。各位 PC 地帶的伙伴們，這一年中在「軟體世界」的陪伴下，電腦功力是否精進了不少呢？從本期開始，我們要爲你介紹三片顯示介面卡。一部電腦的效率好不好，除了 CPU 的等級之外，牽連到的週邊設備尙有主機板、硬碟、硬碟控制卡，再來就是螢幕顯示介面卡了。在 DOS 的環境下，也許我們不會感覺到螢幕顯示介面卡對電腦的整體效益有何影響，但是在視窗的作業環境下，你可以很明顯地感覺出來，兩片不同的顯示卡其效率的展現，竟然有如此的不同！請看我們以下的介紹。

「啓亨」是一家 VGA 卡的專業製造商，從我使用 ET3000 卡的時代開始，就聽過這個名號了；今年「啓亨」推出了一片爲了因應 WINDOWS 95 的風行，而推出了視訊繪圖加速卡「星光特快 128 ET6000C 」。我們先來看看這片卡有那些特色：



1 啓亨星光特快 128 ET－6000C 顯示卡的特色

(1)採用最新記憶體技術 MD RAM (Multi-Bank RAM)，資料頻寬最高可至 1000MB/sec，顯示效能比 VRAM 快 30% ～ 40% 。

(2)最快視訊繪圖加速引擎 128Bit 。

(3)內建 135MHz 高速 24 位元 RAMDAC 。

(4)內附軟體播放 MPEG 程式，可播放 *.MPG 檔案、 Video CD 、 Music CD 及 CD-I 規格之影音光碟。

(5)支援 Windows 95 Direct-Draw 、Direct-Video、 Direct-Input、 Direct-Output 等規格。

(6)於 640 × 480(1MB)、800 × 600 (2MB)、 1024 × 768(2.25MB)之解析模式下，可使用全彩模式（ 1677 萬色）。

(7)曾氏獨家設計 Display List 技術，大幅改善 Windows 95 下的軟體 MPEG 播放速度及顯像效果。

(8)支援 DDC1/DDC2B 規格。

(9)支援 Green PC（環保電腦）之省電功能。

(10)支援 32 位元 PCI Bus 高速界面。

(11)在 1024 × 768 及 1280 × 1024 之解析模式下，螢幕的更新頻率可達 75Hz（非交錯模式）。

(12)於 640 × 480、800 × 600 之解析模式下，螢幕的更新頻率可達 90HZ 。

(13)支援多國語言的 Windows 系統。

(14)可與 VGA 的暫存器 100% 相容，並完全和 CGA 、 HGA 、 MDA 的暫存器有向下相容之特性。

(15)高軟硬體相容性，可向下相容至 ET4000 系列。

也許讀者會發現在以上所介紹的特色中有許多的專有名詞，這些專有名詞可能很多人都不知道是什麼意思，所以有必要讓各位讀友瞭解一下與顯示界面卡有關的名詞，免得讓人有霧裏看花的感覺。

2 認識彩色顯示界面卡

A VGA 卡的基本元件

(1) VGA Chips ：如俗稱的 ET4000 、 ET6000C 、 S3 868 、 S3 765 Trio64V+ …等等。

(2) RAMDAC ：數位類比轉換器，有頻率及廠牌和位元數的差別。

(3) RAM ：就是彩色顯示界卡上的記憶體，一般有 DRAM、 VRAM 、 WRAM 、 EDO DRAM 之分。

(4) VGA BIOS ：會因不同的廠牌和驅動程式撰寫的優劣而不同，即使是用相同的零件，其速度也會有差異。

B RAMDAC 簡介

RAMDAC (Random Access Memory Digital to Analog Convertor ）數位類比轉換器

，其功能是把顯示卡的數位資料轉換成類比信號，提供給螢幕輸出；其傳輸的位元數，從低階的 8bit 到高階的 128bit 都有。另外其頻率也有高低之分，頻率越高，其轉換速度越快，在高解析度下能輸出的頻率也越高；但這也不是絕對的，還要看設計卡的公司能否克服高頻率會產生的干擾問題。目前的趨勢是將 RAMDAC 和顯示晶片合在一起，如此可以有效地降低成本，但如此做，其頻率不能太高，一般的彩色卡約為 110MHz 到 135MHz 之間，目前見到最高階為 IBM RGB528 128-bit 250MHZ。

C 交錯式（Interlance）與非交錯式（Non-Interlance）

一般顯示卡將資料顯示在螢幕上時，有兩種方法，第一種方法是先掃瞄奇數列，再掃瞄偶數列，例如以 640x480 的解析度而言，由上而下總共有 480 條掃瞄線，當螢幕資料要顯示時，會先出現在 1、3、5、7、9…列，再出現在 2、4、6、8、10 …列，這種處理螢幕資料的方式就稱為交錯式。其缺點是容易給人有閃爍的感覺。

另外一種方法是循序掃瞄，它必需要以極快的速度來顯示資料才不會讓人有延遲的感覺，此種螢幕較不會閃爍的顯示方法稱為「非交錯式」。

其他的名詞我們等下一篇再繼續介紹了。

3 星光特快 128 ET6000C 顯示卡測試報告

測試環境說明如下：

⑴ Pentium 75 超頻到 100。
⑵ 32MB RAM。
⑶兩顆 540MB 硬碟。
⑷二倍速 Panasonic 562x 光碟機。
⑸ SoundBlaster 16 音效卡。
⑹ OPTIQUEST 4000DC 17 吋彩色螢幕。
⑺ Windows 95 作業環境。
⑻ Windows 95 所在的硬碟有作壓縮。
⑼ S3 765 Trio64 V+：配 2MB VRAM。
⑽星光特快 128 ET6000C：配 2.5 MB MD RAM（Multi-Bank RAM）。

測試項目

A 接龍遊戲



接龍遊戲在你成功地完成遊戲時，會自動將 52 張排好的牌一張張的從右上角往左下腳彈跳。以下的測試，就是要比較兩片卡彈跳完 52 張牌所需的時間。

⑴ S3 765 Trio64V+：彈跳完 52 張牌需 16 秒。

⑵星光特快 128 ET6000C：彈跳完 52 張牌只需 7 秒，快上一倍的速度。

B 播放 MPEG 檔



圖①　　圖②

MPEG 圖檔及資料請見圖①及圖②，播放環境是 1024 × 768 16Bit Color。MPEG 檔打開時，故意設定成全螢幕播放，才能看出該 VGA 卡的速度。播放軟體是 Xing Technology 公司設計的 XingMPEG Player V3.0 版，MPEG 檔的資料說明如下：

- 檔案名稱：TEST.MPG
- FRAMES 長度：92 張 FRAMES
- 檔案大小：464KB
- 播放時間：3.02 秒
- 其餘資料請參看圖②

⑴ S3 765 Trio64V+：播完以上 MPEG 檔需 8 秒，延遲現象相當嚴重，你可以很清楚地在螢幕上看到影像是從上而下，從左而右慢慢的畫下來，可以說它根本不是一部影片。另外背景音效聽起來更是慘不忍睹，是由斷斷續續的斷音合成的所謂背景音樂。

⑵星光特快 128 ET6000C：播完以上 MPEG 檔只需 3.6 秒，只有少許延遲，幾乎感覺不到。背景音樂也播得相當順。

C 播放 FLC 動畫檔 

用 AUTODESK 公司設計的 Animation Player for Windows V1.0 版播放一個 34MB 大小的 640x480 FLC 動畫檔，兩片卡所用掉的時間都一樣，可能是這個播放軟體只運用到 CPU 的速度，或是只用到 VGA 卡的 VESA 標準功能。這個問題可能還要再進一步的測試才會有答案。

D WinBench 96 V1.0 測試數據

這套軟體是由 Ziff-Davis 集團所研發的測試軟體，是一般業界所採用的測試標準。由於我們的目標是評比 S3 765 Trio64V+ 及星光特快 128 ET6000C 這兩片 VGA 卡，因此我們只用了 Graphics Test 的數據。在進行 Graphics Test 時還會涵蓋 13 個子項目的測試，從 Combine GWM1 到 Combine GWM13 ，每一個子項代表著不同的繪圖函數，如畫方形、畫圓形、畫橢圓、畫多邊形、圖形文字等等。

爲了讓讀者方便比較，特別將兩組數據組合起來如下表所列，看起來比較清楚：

星光特快 128 ET6000C 與 S3 765 Trio64 V+ 在 WinBench 96 V1.0 中測得的 Graphics Test比較數據：

	S3 765 Trio64 V+	星光特快 128 ET6000C
Graphics WinMark	11.4	17
Combined GWM1	14	13.9
Combined GWM2	11.2	17 7
Combined GWM3	3 83	3 96
Combined GWM4	6.71	13 3
Combined GWM5	6 87	14 2
Combined GWM6	12 4	45.6
Combined GWM7	2 91	3 54
Combined GWM8	26.4	34
Combined GWM9	4 91	6 1
Combined GWM10	10.1	11.3
Combined GWM11	1 63	4 85
Combined GWM12	0.654	0.71
Combined GWM13	5 15	6 13

從以上的比較數據中，我們可以看見星光特快 128 ET6000C 在整體的表現上的確比 S3 765 Trio64V+ 好很多；可惜我手邊沒有其他同類型的顯示界面卡可供比較，無法從比較宏觀的角度來提供一個較大範圍的比較。不過我們可以從認識新產品的立場來看這個介紹，看看所謂的 128 bit 的 VGA 卡到底有哪些特異功能。各位讀友若能從這個角度來看這篇文章，那麼我們的目的也就達到了。

4 結 論

如果你已經習慣了視窗的作業環境，又常覺得你的電腦反應不夠快，你可能需要考慮換裝一片視窗繪圖加速卡了。星光特快 128 ET6000C 是一片你可以考慮的視窗繪圖加速卡，不過它在安裝上有兩個小缺點：

(1)驅動程式的安裝：啓亨雖然已將安裝程序全部中文化，但是因爲所有的驅動程式都是壓縮在一片磁片上，你必須先將需要的驅動程式以安裝的方式解壓到硬碟後才能安裝到相關的作業環境上，這種安裝方式對 Windows 3.1 或 Windows 95 的使用者會非常不方便，因爲「安裝解壓」的程式是 DOS 的繪圖模式中執行的。

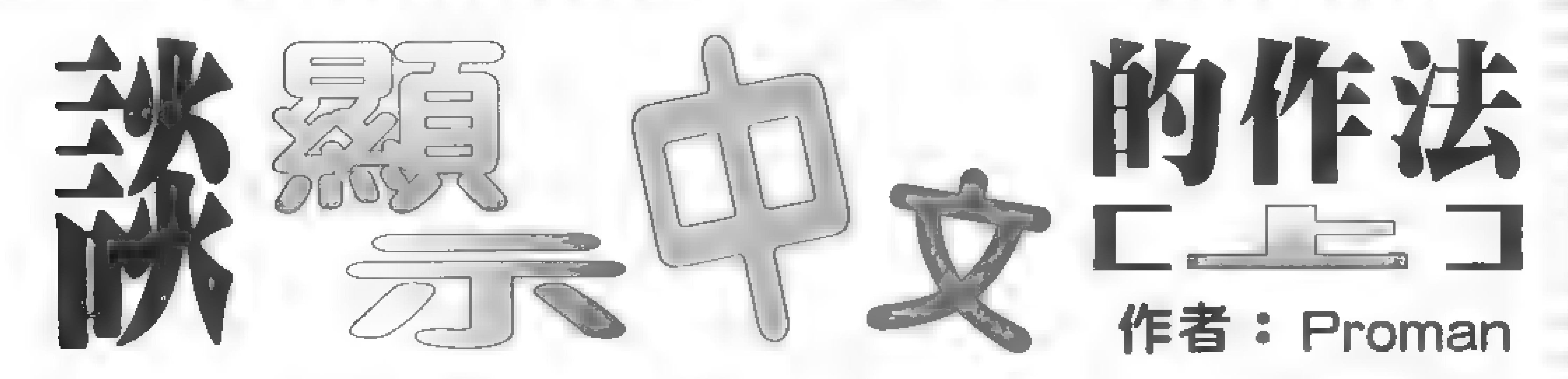
(2)沒有支援 PnP （ Plug & Play ）：在 Windows 95 的環境上要安裝這片卡時，請按照下列步驟來安裝會較順手：

①先切換到 DOS 模式下，安裝解壓好 Windows 95 所需的驅動程式，將其指定存放在C:\CWIN95DRV 子目錄中。

②再將 Windows 95 關掉（即關機），將原來的 VGA 卡拆下來，換成星光特快 128 ET6000C 顯示卡。

③重新開機，Windows 95 啓動後，再按照使用手册指示安裝即可，要注意的是，不要忘記剛才解壓後的驅動程式是存放在那個子目錄。

VGA 卡的演進眞的是一日千里，曾經是單純的顯示介面卡，現今已演變到 128 位元、支援 Windows 95 Direct-X 規格，可以播放 MPEG 及 VCD 的 Multi-VGA 卡了。這還不是終點，在未來的趨勢中，我們將會看到 VGA 顯示卡，除了顯示（ VGA ）部份，還要有影像捕捉（ Capture ）、3D 立體音效（ 3D Stereo Sound ）、硬體 MPEG晶片、傳眞 / 數據機（ FAX/Modem ）以及選台器（ Turner ）等功能。這一切的演變，無非是想帶給使用者更多更簡便的使用環境。下期我們要繼續介紹另外一片有 3D 立體音效（3D Stereo Sound ）的 VGA 卡，請拭目以待。



談顯示中文的作法【上】

作者：Proman

就以往而言，每年七月初至八月底這個長達二個月的暑期檔裏，可說是台灣電腦遊戲業界的一個重要銷售季節，因此大部份的遊戲軟體公司，都會安排在此一檔期推出自己所精心製作或代理的遊戲作品，以盼在遊戲上市之後，可以獲得廣大消費者們的青睞；而在今年的這一個銷售旺季裏，就如同往常一般，各家遊戲公司也準備好要在這段日子內好好地表現一番，並紛紛推出自己所辛苦設計的遊戲，以盼能夠有好的銷售成績出現。然而大部份的遊戲公司在推出遊戲之後，卻發現在今年的遊戲市場上，不知道是何緣故，竟然會變得冷冷清清；往往遊戲所實際銷售出去的數量，甚至不如事先所預估的一半；原本是一些衆人頗爲看好的遊戲，竟然也遭受到同樣子的下場，幾乎可以說是所有的遊戲都遭到波及，無一能夠倖免，實令不少專家跌破眼鏡，更令人大部份的遊戲設計人員感到失望。

其實早在前些日子時，就有不少人感覺到這整個遊戲市場正在逐漸萎縮中，只是當時的情形，並沒有像這一次那麼的明顯而已。爲什麼會導致這種情形發生，使得這整個大環境有如此大的變化？當然其原因是非常多的，例如經濟的不景氣、競爭太激烈、消費型態的改變、盜版太猖獗…等諸多因素；可是在扣除了諸多不可抗力的因素之後，一般的業者均認爲與盜版太猖獗這個因素佔有極大的關係，尤其是"大補帖"的氾濫，更加助長了盜版風氣的盛行。在 CD 燒錄器已經相當價廉的今日，想要解決這一個老問題，我想不可否認的，那將是一件十分困難的事。因此筆者不得不在此呼籲，希望那些"大補帖"的製造者，至少能夠手下留情，讓國內的遊戲設計公司，可以有生存及持續發展的空間，否則如果這樣的情形繼續下去，我想用不了多久，恐怕國人自製的遊戲，就要漸漸從市場上消失了；而國內玩家從此以後就只能永遠做個遊戲界中的二等公民，接受美日等強勢文化所設計出來的遊戲了。我想這是絕大部份國人所不願見到的吧！所以各位讀者也別忘記了，若您真的想玩某一套國人自製的遊戲時，請不要吝嗇您的付出，一定要購買原版合法的遊戲，這是給遊戲設計者最大的鼓勵，而他們也將以下一個更佳的遊戲作品，來回報您的熱情支持。這是多麼棒的良性互動呀！您我又何樂而不爲呢？

或許是一時感觸之深，竟說了這麼多的情感之語，實爲失態，接下來讓我們馬上回到正題上。在這一期的本專欄裏，我們一起來研究一下，在衆多的遊戲之中，它們是如何在螢幕畫面上顯示出各式各樣的文字訊息；並且針對它們所採用的方法上，做一個徹底的探討：依序從文字的顯示原理、字形資料的組成方式、字形資料的取得方式、到最後的真正程式實作部份等，一步一步地來詳細解說它們，使各位讀者能夠漸進式地瞭解到整個顯示文字訊息的工作原理，以方便日後在從事設計此類型程式時，能夠駕輕就熟地完成這些工作。

撰寫顯示字形程式的必要性

對於大部份類型的遊戲設計工作而言，設計出一段用以顯示文字訊息的處理程式，絕對是一件非常重要的事；因爲唯有透過最直接的文字訊息溝通，才可以使人們輕易瞭解到該套遊戲所想要表達出的意思到底是什麼，以達到人類與電腦之間的雙向互動的目的。對於這般如此重要的工作項目，我們實在有其必要性去深入地瞭解，這些用來顯示文字訊息的程式的工作原理與設計方式是如何，這將會對於我們日後在從事遊戲設計工作時，有著非常大的幫助。

然而或許筆者行文至此，可能此時會有部份讀者將產生些許疑惑，心想在一些 DOS 作業環境下

，有倚天、國喬…等中文系統，或是 Windows 3.1、Windows 95、OS/2 Warp…等一些中文版的圖形式作業系統，不是都已經提供了一些相當完善的中文及英文字形顯示能力了？爲何在此我們還必須要大費周章地學習在顯示字形時，所需要使用到的各項相關知識，並且又多此一舉地來設計那些專屬的文字顯示程式呢？爲什麼不直接採用這些已經現有且相當完善的作業環境，來做爲開發遊戲時的執行平臺呢？在回答這一個問題前，我們一定要先有的認知，那便是中文系統及圖形式的作業系統，由於在這兩者之間的運作模式上，是完全不相同的，所以這二者是不能夠被混爲一談的，它們是必須要分開來各別討論的。

我們先針對中文系統與遊戲軟體之間的關係，來稍微探討一下吧！相信各位讀者大多有使用過中文系統的經驗，若您仔細回想，在我們從 DOS 的提示符號下，開始執行中文系統後，會發生什麼樣的事情呢？首先您一定會發現到，在中文系統載入一些資料檔後，它便會將螢幕的顯示模式，從原本的英文文字模式，切換到某種特定的繪圖模式下，以便中文系統來顯示中文（畫中文）；之後再繼續載入資料檔，直到所有相關的資料都載入完畢，便直接再次回到 DOS 的提示符號下，結束整個中文系統的執行工作。在此時看來，似乎已經不關中文系統的事了，因爲系統的主權又回歸去到 DOS 了，使用者亦可任意執行一些應用程式，如文書編輯器等軟體。但其實這只是表面上所看到的情形而已，因爲眞正的情形，是中文系統在將系統主權交還給 DOS 之前，它會先將自己的程式常駐在記憶體中，並取代某些系統中斷，就好像是我們常用的防毒軟體一般，之後才回到 DOS 下。這個常駐的中文系統，它會在每一段特定週期去掃瞄存放文字碼的視訊記憶體，若有掃瞄到可接受的中文碼（如 BIG5 碼，在本系列的下篇文章中會解說），便將該碼所對應的中文字繪至螢幕上；而若不是中文碼，則就繪製傳統的英文字。

在瞭解整個中文系統的運作原理後，我們便可開始來探討與遊戲軟體的關係了。由於中文系統會在一開始便執行切換到特定繪圖模式的動作，這就意謂著在遊戲軟體中，不能有任何的模式切換動作，只能夠使用該中文系統所預定的顯示模式；無疑的，這將對遊戲設計者產生了極大的限制，因爲每一種類型的遊戲所需要的顯示模式之要求，都絕對是不一樣的。再接下來關於中文的顯示方面，在中文系統的環境下，它是自動地在更新螢幕，遊戲程式並無法去控制它並自由取得字形以方便程式處理，這都是嚴重限制了程式的運作空間。除了上例的這二個缺點外，在中文系統下，想要開發遊戲軟體，還有數不清的困難點，例如程式相衝、記憶體不足、消費者要自備中文系統…等，都在在說明了在中文系統環境下開發遊戲，是一件絕不可行的事。

至於在那些較爲先進的圖形式作業系統中，由於遊戲程式本身是一定要在該作業系統所運作產生出來的環境下才能執行，所以當設計者在製作該種作業系統版本的遊戲時，就會依照著該種作業系統所開立出來的各項規格，與所提供出來的各類資源，來做爲他們開發該套遊戲時所要遵循的準則，所以並不會產生像使用中文系統時，那般有著那麼多不可預期的問題。再者圖形式的作業系統上，由於要提供給大部份的程式設計者一個更具有彈性的開發環境，因此大都會提供出相當多的程式庫，來供程式師們靈活地應用，而這當然也包括了各種用來操作字形的副程式了。所以基本上而言，如果我們要在圖形式作業系統中開發各種類型的遊戲軟體，絕對會是一件可行的事，而且更有可能是未來一定要走的路。不過在今時今日，國內大部份的遊戲開發廠商，仍都會考慮到這類的作業系統尚未十分普及，且又有一些技術面的問題有待突破，因此大部份的遊戲開發計劃，還都是以傳統的 DOS 平臺爲主，而這也意謂著，目前自行撰寫顯示字形的程式，將是一件不可避免的工作；即使日後所開發的平臺是在那些圖形式的作業系統上，由於程式設計者爲了要有更大的彈性，與滿足某些特殊應用上的需求，還是會有撰寫到顯示字形程式的機會。

儲存字形的格式

經由上面數段文中的一番解說後，我們將可清楚地瞭解到，在大部份的遊戲設計中，必須要由設計者本身來自行撰寫字形顯示程式的情形，將會是一件很難避免的工作。那麼在我們設計的遊戲程式中，究竟要如何來顯示出各式各樣的中文或英文字形呢？在第 87 期雜誌的本專欄裏，名爲〝認識圖塊與透通色的觀念〞的該篇文章中，曾介紹在大部

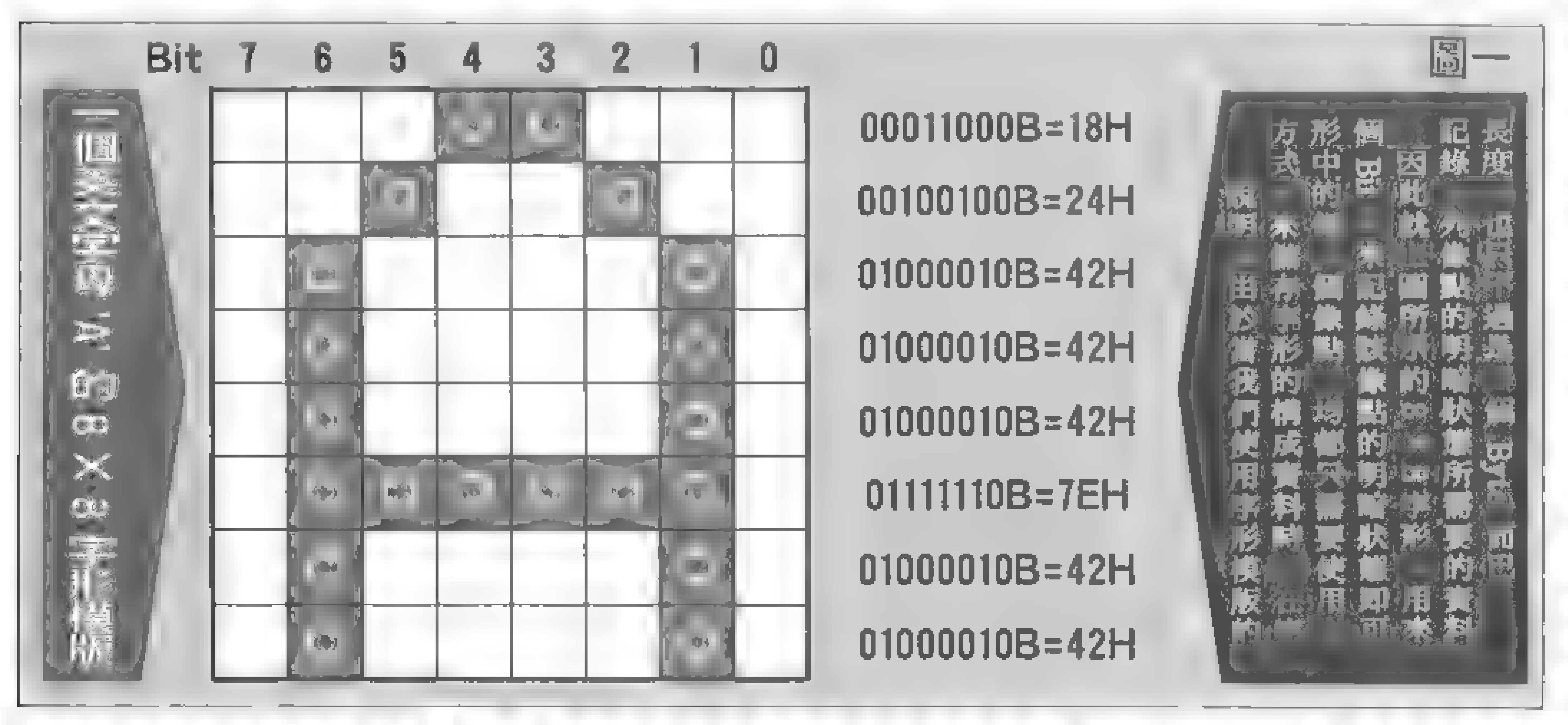
份的遊戲軟體中，由於為了減少程式設計時的複雜度，與方便管理各式各樣圖形的目的，大都會在設計程式時，就先依照遊戲程式在執行時候的需求，來先自行制定好各種圖形所需要佔用大小的規格，並且再將那些在程式執行時所需要使用到的各個相關圖形，依照著這些先前所制定好的圖形大小規格，藉由一些程式人員已撰寫好的切圖工具，來切割成一塊一塊特定大小的圖塊，以方便日後程式在執行的過程裏，能夠輕易地載入這些圖塊，並將其繪至到指定的位置上。

同樣的道理，在我們設計顯示字形的程式時，在儲存字形資料的格式上，是否也是依照著這樣的方式，將各個在該遊戲程式中所用到的各個字形，都視為各個獨立的影像圖塊資料，即每一個字形就是一塊特定大小的圖塊來處理呢？我想若僅是要達到顯示出字形的目的而言，老實說來，這樣子的處理方法倒也不失為一個可行的辦法；可是在真正設計遊戲程式時，這一種以影像圖塊來儲存字形的處理方式，卻鮮少有人會去使用，這到底是什麼原因呢？其實會導致如此，最主要的關鍵原因，不外乎就是在使用這一種方法時，在儲存這些字形資料上將需要耗費頗多的儲放空間；而且這些以圖塊形式所儲存的字形資料，又缺乏可以靈活運用的能力，這都是導致了本方法無法被人們所廣泛使用的重大缺陷。

既然在上文中所述，將字形以影像圖塊來加以儲存的方法是一個不盡理想的處理方式，那麼在大部份的遊戲中，是使用什麼樣的方法來儲存這些字形資料呢？目前大部份人所採用的方法，是一種被稱之為字形模版（ Font Pattern ）的方法；而這種字形資料的儲存方法之所以受到眾多程式師們的青睞，其最大的真正誘因，乃是這種儲存方法完全沒有了圖形切割法中所產生出來的諸多重大缺點，又非常符合實際應用時的各項需求。接下來讓我們來看一下，這一種較為理想的方式，到底是如何來做的呢？

其實簡單的一語道破，字形模版的方法，就是將每一個在字形中的像點分別對應到各個獨立的位元（ Bit ）上，並且使用這些位元來記錄其所對應之像點是否為一亮點，若該位元其內所存之值是為 1 時，便代表著該位置上的像點是亮的；反之若為 0 時，則代表著該像點是為暗的，或則是透通的。再換句話來說吧！也就是只要使用一個位元組（ Byte ），便就能夠儲存 8 個像點的狀態了（圖一）；而以一個 16 × 15 的中文字形為例，若是使用本方法來儲存這個字的字形模版資料時，由於儲存每一列像點的狀態，只需要耗費 2 個 Byte （因一列共有 16 個像點，故 16/8=2Byte ），故整個字形模版的資料所需要佔用掉的儲存大小，也只不過是 2x15=30Byte 而已，非常地節省空間。

從上面的舉例中，我們可以清楚地瞭解到，使用字形模版的儲存格式，絕對比使用影像圖塊來儲存字形資料的方法，來得更為節省空間；因為就一個同樣大小的 16 × 15 中文字形而言，若是以 256 色格式的影像圖塊來儲存它，則便就要耗費掉 16 × 15=240Byte（在 256 色模式中，一個像點恰好佔用一個 Byte ）的空間了，與使用字形模版的儲存格式所需佔用的 32Byte ，足足多出了 8



倍呢！使用字形模版的方法，除了節省空間的優點外，另一個值得一提的優點，就是在於應用時的靈活性。由於在字型模版的格式中，其所儲存的字形資料也只不過是各個像點的明暗狀態，因此當我們所設計的程式在取得這些字形資料後，它們也只不過是用來提供程式那一個點是亮的，那一個又是暗的資訊而已，之後所有的繪點工作，就完全由我們所設計的程式來負責了；而這樣子一來，程式所獲得的運用彈性是非常大的，例如可顯示出任意顏色的字、使用相同的字形模版資料，卻可在不同的顯示模式下使用、字形資料容易取得…等優點。不過當然的，使用這一種方法也是會有一些缺點的，例如它便無法處理那種色彩繽紛，且又沒有一定規則可循的字形；而對於美術人員為了突顯某些畫面的感覺，所特別繪製的文字造型，一定就要使用圖塊式的儲存方法，才有可能滿足我們的需求。

字形資料的取得方式

即然已經知道在大部份遊戲軟體的設計中，由於基於實際執行時的運用彈性，與減少所需記憶空間的雙重考量下，所以一般而言，當設計者在撰寫這種類型的程式時，對於字形資料的儲存格式，大都不會使用將字形視為影像資料的儲存方法，而是改採用所謂字形模版的方式，藉由從位元對應成像點的技術，來獲得更大的使用彈性，與最小記憶空間的需求。有了這個重要的觀念之後，接下來我們所需要解決的問題，便是這些字形模版的資料要從何處來取得呢？我想關於這個問題的解決方法，一般而言，最常被人們所採用的方法，不外乎就是在下面文章裏，所列舉出二種方法的其中一種。

讓我們先來瞭解一下，第一種方法是如何做的呢？其實簡單地說，就是要煩請美術人員，逐一地繪製在該套遊戲軟體中所使用到的所有字形。不過在此需要特別注意，就是當我們在繪製這些字形時，並不是使用那些傳統的繪圖工具來繪製，而是必須要使用一種名為字形編輯器（ Font Editor ）的特殊工具，來繪製出我們所需要的字形；就一般的情形而言，用來編輯字形的工具程式可以由本身的程式人員來自行撰寫，或直接由 Internet 或 BBS 上來尋找並取得這一種類型的工具。在這一類型的工具程式中，最主要的功能就是提供一個能夠逐點編輯各種字形的工作環境，以便讓美術人員可以一點一點地繪製出所需的字形，並且儲存成字形模版的格式，讓程式在日後執行的過程裏，能夠輕易地載入這些字形資料，並將其予於顯示出來。不過由於採用這一種方法時，在繪製字形的過程上是頗為耗費時間的，因此也就勢必要多投入一些美術人員來繪製這些字形資料；但無庸置疑的，字形繪製工作勢必將會增加美術人員的工作量，與整個遊戲的製作成本，因此除了是該套遊戲軟體要用到的字形是極為特殊，且數量上又不會太多的時候，我們方才考慮使用這一種方法。否則的話，筆者還是建議您不妨考慮採用下面所提的第二種方法，那可能會是一個較好的選擇！

接下來讓我們來探討第二種方法，是如何來取得所需要的字形資料呢？各位讀者們不妨仔細回想一下，當我們在操作電腦的時候，會在什麼樣的情形下可以自由地輸入中文，且可看到最多的中文呢？不外乎就是執行於 DOS 環境下，如倚天、國喬…等中文系統，或是如 Windows 3.1 、 Windows 95 、 OS/2 Warp …等中文版的作業系統；而在這些強調中文的作業環境裏，不就是到處都是中文了嗎？而或許當筆者講到這裏時，一些腦筋動得較快的讀者們，可能已經知道了，這第二種取得字形資料的方法，說得簡單明顯些，就只用一個字—"借"，便可十分清楚地勾劃出這個方法的眞正精義所在。既然在這些中文的作業環境中，本身就已經有繪製好各式各樣的中文字形，且在數量上又十分完整，若我們有辦法在自已的程式中，向這些現有的中文作業環境"借"一些字形資料來使用，那麼我們不就可以在不需要自行繪製的情形下，便可輕易的取得我們的程式所需要的所有字形資料了嗎？這樣可以幫我們節省了不少的開發時間。不過使用這種取得字形資料的方法，有一個較引人爭議的問題，那便是關係到當我們"借"這些中文字形的資料時，所將引發出來的版權問題。不過在這個問題上，似乎提供中文環境與開發遊戲軟體這二方面的公司，彼此之間的默契似乎還不算太差，大部份的遊戲開發廠商，也就這樣繼續"借"下去，只不過大家都不知道什麼時候要還而已。但不論如何，當您要向某一套中文環境"借"一些字形資料來用時，起碼一定要合法的擁有該套軟體，這是最基本的尊重。





魔法風雲會問答集

/尖　端

自從國內廠商積極地引進風行全球各地的魔法風雲會卡片，並大肆推廣之後，國內已經有不少玩家已經開始踏入多明尼亞大陸，開始一連串激烈的魔法對戰。由於其規則頗為複雜，而且各卡片的功能都有頗大的差別，所以在玩法上難免有些爭議；再加上目前市面上有許多英文版本，雖經過國內廠商代理並中文化，但還是有不少玩家仍會有所誤解，因此發行中文版之尖端出版社便針對較容易發生疑慮的問題，予以適當的答覆。以下便是這些問題的解答：

Q&A 問答集

Q：暗淵之王的維持費用是犧牲一隻生物，我可以選擇不犧牲我的生物，而讓牠來攻打我 7 點嗎？

A：你是想用反黑保護環作為防禦吧！只可惜這是行不通的。暗淵之王的規則上寫著「如果你不能犧牲…」，因此只要你有生物在場便一定要讓它吃掉，直到吃光你所有的生物後才會開始咬你；要想用反黑保護環來作戰，就別再為你其它的供品惋惜了。否則，就設法去弄些供品商店來用吧！同盟、冰雪時代及墮落王朝都有類似的卡片。

Q：那萬物元氣獸的狀況也一樣嗎？

A：萬物元氣獸的規則上寫著「付出 4 點綠或萬物元氣獸…」，因此你可在前者與後者（前者：付魔法力，後者：讓他咬你）作一抉擇。此時，反綠保護環能大大地派上用場，而事實上這已經有成為套牌主體的價值了…。

Q：辛格氏吸血鬼在何時會得 +1 ／ +1 呢？

A：辛格氏吸血鬼的特效是，被其傷害且同回合內下墳墓場的生物會使其得 +1 ／+1 。因此就算對手使用劍牆檔住了吸血鬼，只要你能用任何手段在同回合將它送進墳墓場，在劍牆下墳墓的同時，便會使吸血鬼得 +1 ／ +1 了。

Q：永久性卡片中有不少特效，有些特效在冒號前有橫置的符號，有些只有魔法力符號，有些則根本沒有冒號，請問這些功能有什麼不同？

A：若永久性卡片之功能中沒有冒號（：），就表示此功能是一種持續性的效果，只要在特定的時間或特定的卡片上就會生效，有些甚至影響所有玩家的遊戲進行；只要這些永久性卡片存在，這些效果便不會消失掉，而會不斷地對遊戲產生影響力。

若永久性卡片上的功能前方有冒號，在冒號前方的內容便是此效應的費用，這些費用可能包括有色魔法力、無色魔法力以及橫置符號 3 種。但無論費用為何，想獲得該效應，就必先支付冒號前方的費用。

有些永久性的費用包含橫置符號，這表示使用此效應以後，除非此永久性被重置，否則不可再度使用此效應。若費用中不包含橫置符號，表示此效應可不斷地被使用。

Q：白色守護的最後一段文字的意思是什麼？

A：白色守護會使一隻生物得到反白保護，但白色守護也是白色系的卡片，如此一來不就馬上掉下（別忘了當一隻生物得到反色保護時，身上掛的該色結界會現場掉光光）？在卡片規則上最後一段，即是在說明由此法所得的反白保護，並不會導致白色系的白色守護摧毀。同樣的，就算利用思索紋飾把白色系的藍色守護變為藍色系，也不會把藍色守護搞得掉下來。

Q：重生異能和巫術起死回生的差別在那裡？

A：起死回生是黑色巫術，它的功能是將生物

由墳墓場中取回自己手上，然後你可以再度施放這張生物卡片；因此起死回生的目標，必須是〝確實躺在墳墓場〞的生物卡片。

重生的狀況則不相同，在生物進行戰爭或是遭到咒語攻擊時，必須通過一個〝傷害防止及轉移〞的步驟，在這個步驟之後所有防禦力小於等於零的生物便要下墳墓場；重生便是在傷害計算完畢，開始進行傷害防止及轉移，且生物仍未進入墳墓場的狀況下使用。重生以後的生物要將之橫置，而此生物該回合內到重生前所受的傷害將忽略不計；只有當生物受致命傷，或是該生物被咒語、效應消滅時才可重生。

因此，起死回生這個巫術可確實地由墳墓場中救回一隻生物，但若要他再為你效力，你得再消費魔法力召喚他進場。由於生物業已經進過墳墓場，原先加在上面的結界及指示物就一起掉光光了，沒辦法將它們一起拿回來。重生的生物由於沒進過墳墓場，因此可完整保留結界及指示物，也不用耗費魔法力重新召喚。但要是生物是遭到埋葬（例：紅色瞬間〝裂縫〞），而非致命傷害或消滅，重生可就一點法子都沒有啦！此外，要是生物被移出遊戲，那麼這兩個手段就都沒戲唱了。

Q：要是我控制了對手的海怪，那麼海島該由誰犧牲？

A：你。除非卡上的文字指明為〝擁有者〞或是與卡片的擁有者相關的事物（牌庫、墳墓場及手上），一般來說〝你〞都是指卡片的〝操控者〞。此外，各項維持費用的支付也是由卡片的操控者支付。因此要是你玩的是全藍，可千萬不要控制對手的萬物元氣獸，否則…別怪我沒事先提醒你。

Q：我在我的斯特精靈上下了〝毒液〞，接下來，對手用他的〝夢魘〞宣佈攻擊，我的斯特精靈因為去阻擋夢魘而下了墳墓場，那他的夢魘是不是也要下墳墓場？

A：沒錯。雖然斯特精靈阻擋夢魘可說是必死無疑，但由於毒液的效果會在生物下墳墓之時檢查，而檢查的順序並無先後。

因此夢魘由於在生物戰鬥時會被附有毒液的斯特阻擋，必須下墳墓場，不管阻擋他的斯特精靈是否要下墳墓場。把毒液下在具飛行能力的肉腳生物上，的確能有效地嚇阻對手。

Q：我可以將〝麻痺〞中的目標指定為一隻已橫置的生物的嗎？

A：〝麻痺〞中的〝目標生物〞並沒有加上任何限制文字，只有提到〝麻痺〞進場後要橫置目標生物，所以當然可將目標指定為已橫置的生物。

Q：我要怎麼打死尹曼叔叔？

A：用閃電擊就行了，注意規則欄中是〝生物造成的傷害變成零〞，可沒說咒語和效應造成的傷害也變成零。

Q：我可以用反紅保護環保護我被火球攻擊的生物嗎？

A：當然不行，反紅保護環是〝對你防止…〞，因此它只能在自己受傷時使用；至於生物受火球攻擊時…試試療傷藥膏吧！別管反紅保護環了。

Q：我可以在生物身上一次下很多同一名稱的結界嗎？

A：可以。當然你還是不能在套牌中放 4 張以上的同名稱結界…

Q：那說明書上說只能有一張的結界是什麼？

A：喔！那是〝世界性結界〞。在第 4 版中是看不到的，也就是說中文版是絕不會出現的。凡是卡片種類上寫著〝 Enchant World 〞，nt〞，就是世界性結界，一次只能在戲中出現一張，新的會把舊的擠掉。

以下整理了「同盟」中「擲卡咒語」的一些問題：

Q：何謂「擲卡咒語」？

A：擲卡咒語是同盟中獨特的系統，在規則欄中會告訴玩家可以用丟棄一張特定色系的卡片（有時也要付生命值）以替代施放費用。

Q：利用魔法障壁（ Spell blast ）反擊擲卡咒語時，要付的〇×是多少？

A：魔力障壁的規則欄中說：×等於目標咒語的施放費用。〝施放費用〞是一種專有名詞，單指卡片右上角的魔法力值。〝擲卡〞的動作是一種〝費用〞（修正的），而非施放費用，因此魔力障壁要支付的×並不被擲卡所影響，而要視該咒語的施放費用而定。

Q：若在施放擲卡咒語時，對手以心之計（ Sleight of mind ）修改咒語上需棄牌之顏色，那我要重新棄一張顏色的卡片嗎？

A：剛才提過擲卡是一種修正以後的費用，基本上費用一旦支付就不需要付第二次。當心之計生效以前，咒語的費用早已支付（因為卡片已被棄了），該咒語已被施放了。所以心之計並無法用來反擊擲卡咒語。

Q：踐踏（ Trample ）在防守時有效嗎？

A：踐踏異能只在該生物被宣佈為攻擊者時才會發生。

Q：當我施放神之憤怒（ Wrath of God ）以後，我的生物也要下墳墓場嗎？

A：沒錯。只要卡片上了〝所有（ All ）〞這個字，那麼該效果就敵我通殺囉！

Q：反擊咒語（ Counter Spell ）的目標可以

是永久性的咒語嗎？

A：當然可以。任何卡片在施放時皆視爲咒語，就算是永久性也不例外。只要在對手剛施放該永久性時，你就可用反擊咒語把它反擊掉了。

Q：冰雪時代（Ice Age）中的 Snow-Covered Plan 可以用火燒曠野（Flashfire）破壞嗎？

A：Snow-Covered Land 可被視爲基本地，所有對基本地的咒語都會對它有效。因此火燒曠野可確實地把 Snow-Covered Plan 破壞掉。

Q：生命泉源（Life tap）每回合可生效幾次？

A：事實上，不論是何時，只要指定的對手橫置一張地牌，你就能得兩點生命值，根本沒有一回合可生效幾次的問題…

Q：有些生物及結界上寫了"～ May not be target～"，這是什麼意思？

A：也就是說這隻生物不可視爲任何需要"目標（target）"的咒語、特效的使用對象。舉例來說，若一隻生物具有此種特效，你便不能利用閃電擊（Lightening Bolt）打他，皇家殺手（Royal Assassin）也不可以使他毀滅。

Q：那這樣的生物要怎樣殺死？他豈不變成無敵超人？

A：不至於啦！神之憤怒、煉獄（Inferno）都是可行的手段；至於在生物之間的戰鬥中，他當然也是會被打死的啊！

Q：魔法竄改（Magical Hack）可以把山脈改成海島嗎？

A：在魔法竄改的規則中提到的"原文（text）"僅指在規則欄中被提及的基本地類型，並不包括卡片上其它文字如卡片種類、名稱…等。因此你不能把名爲"山脈"的卡片修改名稱爲"海島"。

擁有人（Owner）

套牌的使用者，擁有組成該套牌的任何一張卡片，亦即是這些卡片的擁有人（即使這些卡片是向其他借來的）。若雙方約定不玩賭注，則在遊戲開始前，將所有可能造成卡片擁有人改變的咒語移出遊戲。

操控者（Controller）

在多數狀況下，操控者就是該咒語時的施放者，但有時某些咒語或效應會造成操控者的改變。若你因此成爲對手卡片的操控者，要記住你只操控了那一張卡片；所有該卡片上的結界之操控者依舊是施放者（也就是對手）。大部份卡片規則欄中的"你"指的都是操控者，除非卡片上特別註明了"擁有者"。由非擁有人所控制的卡片若必須下墳墓場，則它必須下的墳墓場，是擁有人的墳墓場而非操控者的。在遊戲結束後，該卡片將回到擁有人的套牌中。

目標（Target）

目標可能包括下列內容：卡片、衍生物、玩家。當咒文或效應需要目標（一個或多個）時，你不可在無合法目標的狀況下施放或發動它們。大部份的目標皆會在規則欄或卡片種類上註明，例如目標"生物"（出現在規則欄）或"地"結界（出現在卡片類型）；若卡片上註明"所有"，也就是效果影響同一類型的卡片，則此咒語不需目標即可施放。若咒語的目標是永久性，那麼此咒語必須在該咒語成功施放，使永久性有效進場後才可施放。例如你不可以在對手施放召喚生物咒語時，便以該生物爲目標來施放驚駭，因爲此時生物尚未有效進場；必須等到該召喚生物咒語結算完畢，使其永久性有效進場之後，驚駭才可以該生物爲目標施放。

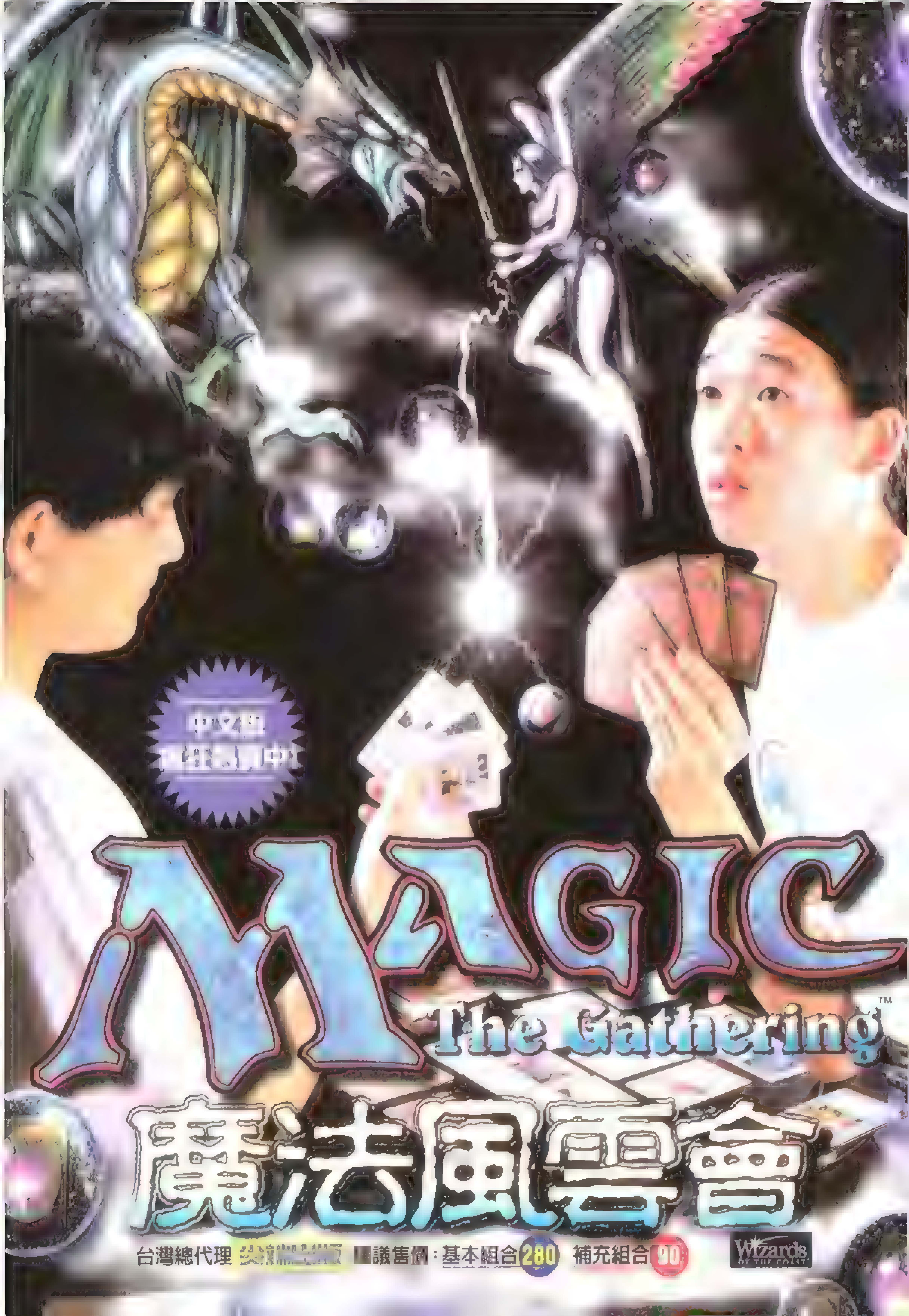
若咒語的目標指定後，有任何其它咒語或效應使該消失或變爲目標不合法，則該咒語被視爲失敗的咒語（但該咒語仍施放成功）；若在咒語開始結算前，消失或不合法的目標因其它咒語或效應再度出現或變成合法目標，則咒語不會失效。生物戰鬥中，攻擊者與防禦者的指定不視爲指定目標。目標的指定必須是咒語施放或效應起動之同時，也就是在取出卡片及支付費用的同時；若此時無合法目標存在，則該咒語或效應不可使用。目標一經指定，便不可再更改。

起動費用（Activation Cost）

許多永久性提供的異能會以〔費用〕：〔效應〕的方式書寫，冒號前所有內容皆是起動費用；例如 OT 或是魔法力符號。若在冒號之後註明了額外的費用，這些費用必須與起動費用同時支付，但不被視爲起動費用。只有以〔費用〕：〔效應〕這樣的格式書寫的，冒號前方的費用才可稱爲起動費用。

犧牲（Sacifice）

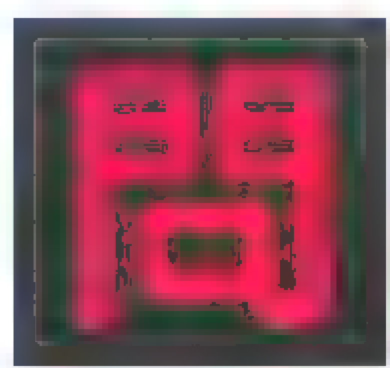
有些卡片要求你犧牲有效進場的永久性卡片，這經常是費用的一部份。你只能犧牲自己所操控的永久性卡片，且不可犧牲正要下墳墓場的卡片。被犧牲的卡片需立即埋葬，不可使之重生。由於犧牲是一種費用，因此當你宣佈犧牲之後便立即發生，不可利用任何效果防止。即使需要犧牲的行動在稍後被反擊，由於犧牲是費用，因此它仍舊發生了。犧牲永久性的選擇動作並不視爲決定目標。


MAGIC
The Gathering™
魔法風雲會
台灣總代理
議售價：基本組合280
補充組合90
Wizards OF THE COAST



MAGIC
The Gathering
魔法風雲會
96~97台灣年度大賽
TAIWAN
DCI
主旨：為在國內推廣「魔法風雲會」此一紙牌遊戲，並確立其為優良智育運動，尖端出版有限公司特舉辦此一比賽。此比賽為DCI機構之認證比賽，參與玩家將可進入國際排名中，表現突出之參賽者並可獲得優厚獎項及參與國際性比賽之資格。
簡介：比賽內容包括魔法風雲會中文版現開比賽（Seal Deck）及第二類型比賽（Standard Type 2）
時間：1997年1月1日：魔法風雲會中文版現開比賽
1997年1月2日：第二類型比賽
地點：劍潭海外青年活動中心交誼廳
（台北市中山北路四段十六號）
報名方式：劃撥報名或現場報名皆可。
劃撥報名請洽指定商店或(02)2181582轉313
多明尼亞服務站
截止日期：1996年12月15日
備取處：
北部 尖端：台北縣新店市復興路45號6樓
Tel:(02)2181582-313
偶像：台北市南昌路一段64號2F Tel:(02)3210098
中部 賽揚 台中市市府路3號 Tel:(04)2213688
南部 集英 台南市西門路 段446號 Tel (06)2
WotC在台獨家總代理．尖端出版有限公司
NT600
NT300
NT550
NT250
NT700
Wizards OF THE COAST

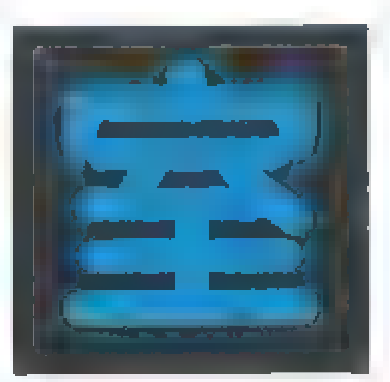












有些光碟機是很挑嘴的！

高雄市 AKIYAMA

Q 在去年的資訊展上，買了一台 Gold Star 四倍速的光碟機，沒想到卻無法讀取光碟片，說也奇怪，若放入音樂的 CD 片卻可讀取播放，請問這是怎麼一會事呢？另外想問一 CWIN95 和 JWIN95 能同時裝在硬碟裡嗎？若可以要如何調開？

A (1)光碟機讀取資料和播放歌曲是二種不一樣的動作，您可以看到最明顯的差異就是音軌的資料是透過音源線直接丟出來到音效卡上的。筆者建議您最好仔細檢查您的光碟機驅動程式及光碟機本身，說不定您的光碟機受到了什麼損壞而不能以四倍速讀出資料軌的東西。也可能是您的資料片製作上有些問題而產生了挑片的問題。

(2)在 FTP 站或者是某些 32 位元的作業系統中（如Linux 或 OS/2 ）有提供一種程式叫做 boot manager （啓動管理程式），這類程式可以讓您分割出多個主要分割區（就是目前我們所講的 C 槽），而可以讓您在開機時選擇用那一個系統開機。您可以裝一套來試試！

台南縣 Dean

Q (1)最近在日文遊戲介紹已不再看到〝H〞的圖片，可是在廣告就…，希望貴社告知那些特別的公司，因爲這是一本年齡分佈廣的雜誌，否則就請他們加上一些衣料。(2)請問在公佈欄的投稿地址和在編輯室報告的投稿地址，那個是正確的，而比較方便。

A (1)廣告 H 圖片方面，在廣告 AE 的努力與協調之下， 91 期已經有大幅度的改善囉！(2)基本上來說，兩個都是正確的，差別在信箱地址是統一將信件集合在郵局，雜誌社會派員前往統一收取。而直接寄到社址，郵差先生則會將郵件送達雜誌社。

用 QEMM386 全力壓榨你的記憶體

香港新界 何讀者

Q 小弟有一問題，弄了三個多月也弄不成，就是我的電腦內的 Memory 的 Config 指令，問了很多有電腦的朋友，他們也不知道怎樣建立，才可將 Memory 提升，買了很多書也沒有用，但看見人們的電腦， Memory 竟可達到 630K ，他們是怎做得到的？

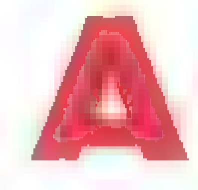
A 您的問題其實不難。在 DOS 下的傳統 640K 記憶體可以由許多的方式〝壓榨〞出空間來。最主要的做法其實就是把 DOS 整個系統想辦法搬到 UMB 及 HMA 中。在 MS DOS 中有 memmaker 可以用，可以把你的記憶體榨出一堆空間來。另外由 Quarter-Desk 公司出的 QEMM386 也提供了功能更強的 optimize ，配合 qemm386 使用可以〝榨〞出前所未有的大空間，您可以試試。

遊戲不能玩？是滑鼠沒設定好吧！

台中縣 蔡錦榮



前幾日我購買了一套模擬城市 2000 世紀光碟大補帖，要進入遊戲時，卻出現以下訊息：「 Critical Error, Microsoft Compatible mouse not found Please load mouse driver 」我已經把滑鼠驅動程式載入了還是一樣，我也試過用它們安裝程式裡的開機片製造程式製作了遊戲開機片，也是一樣，按說明書上的說法，應該是滑鼠版本不符合吧！可是經銷商說，那沒什麼關係，只是開機設定問題而已，以下附上我的 config.sys 和 autoexec.bat 檔。



先看看您的 config.sys 檔…

[COFIG SYS]

DEVICE=C:\DOS 622\HIMEM.SYS

問題診療室

DEVICE=C:\DOS 622\EMM386.EXE RAM

DOS=HIGHT ，UMB.SYS

^^^^^^^^^^^^^^這行應該改爲 DOS=HIGH，UMB

DEVICEHIGH=C:\ECS\ECSCDIDE.SYS/D:ECSCD003

DEVICEHIGH=C:\AMOUSE\AMOUSE

^^^^^^^^^^^^^^您最好確定這個驅動程式是要用 config.sys 載入還是要用 autoexec.bat 來載入哦!!通常滑鼠驅動程式以使用 autoexec.bat載入居多。

[AUTOEXEC.BAT]

@ECHO OFF

PROMPT Pg

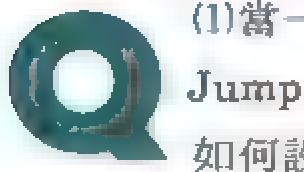
LH C:\ECS\MSCDEX /V /D:ECSCD003/M:10

LH C:\AMOUSE\AMOUSE

在掛入滑鼠之後，您還是要確定一下滑鼠是否已經能動了！如果不能再來慢慢找原因。執行 DOS 下的 edit ，如果您的滑鼠已經正確工作了，您可以在此程式中看到並使用滑鼠。如果不行的話，請仔細檢查您的電腦設備（尤其是音效卡）的設定，看看是否和滑鼠使用了相同的 IRQ通道。

裝兩顆 CPU ？要考慮清楚！

南投縣 林冠廷



(1)當一塊主機板裝上二塊 CPU 時，其 Jump 要如何調整，或其他硬、軟體要如何設定？(2)若二塊 CPU 其中一個是「Cyrix 6x86 P150」另一爲「 Pentium 200」，這麼配法可行嗎？（華碩主機板）(3)若裝了二塊 CPU 後，其執行方位會是如何？是其一或是二者共用？(4)若換了整個主機板，有什麼須要更改的嗎？(5)可否告訴我目前的 3D 繪圖軟體有那些？還有其執行之必備介面，配備及售價？

A (1) SMP 架構的主機板請安裝二顆一樣的 CPU ！否則出事沒人會幫您哦！而在作業軟體方面，多 CPU 除了要作業系統支援外，還要軟體也有支援才可以，否則在效能上會讓您有上當之感。目前有支援多 CPU 的作業系統包括了 OS2 SMP， Win NT，Solaries，Linux，SCO Unix 等等。

(2)多個 cpu 的執行方式，在一般情況下還是以用第一顆 CPU 爲主，而在支援的軟體下，則視您的作業系統設計及軟體設計而有所不同。整體來說，目前除了很特殊的一些應用下，您並不會有增快許多的快感。

(3) 3D Studio， AutoCAD 等等都是。不過必需看您的使用情況而定。這些 3D 軟體都很需要 FPU 方面的能力，所以以 Intel 的 CPU 來跑是比較合適的（當然，如果您想用非 IBM PC 的電腦又另當別論）。而在繪圖界面方面筆者用過的加速卡中，還是以 S3 系列的卡適合 CAD，一台大尺寸的螢幕也是必要的。

現在的遊戲[illegible]

桃園縣 陳政宏

Q (1)前些日子有閒，買了光譜的「殖民計劃」玩玩，兩三下子破了關想抓著幾張圖，而用整人專家 4 1 抓了許多圖檔，試以 SPE 觀看只在螢幕左上方出現一小點後任意鍵回到 SPE 可知圖檔並不正常，不知如何是好？

(2)執行「三國演義二」的批次檔 GO8MB 卻在執行SAN2 時出現 need an audio CD 之錯誤訊息，它並不是一個需要影音光碟的遊戲吧！

(3)玩「三國志Ｖ」，一執行SAN5即當！眞是苦了我，而其以同一開機片卻可在好友家的電腦執行，而在 WIN95 中可進而常當，有夠…！

A (1)可能是 FPE 無法辯識殖民計劃的繪圖模式。請您再查閱 FPE 說明書中有關捉圖的部分。

(2)說句實話，三國演義二的 BUG 很多，您可以上 BBS 看看各種問題。您的問題筆者只能歸類爲 XFiles …您是否有拿掉過 SMARTCD 這個快取程式試過？

(3)您的三國誌五是日文還是中文版的？ 您不妨檢查您的音效卡及 TV 卡所使用的 IRQ 是否有衝突到。另外，您在 EMM386 中的 EMS 開得實在太大了，沒這個必要。您在 SMART-DRV 的快取設定大小也過大，會拖慢系統速度。一般而言 2MB 就夠了。

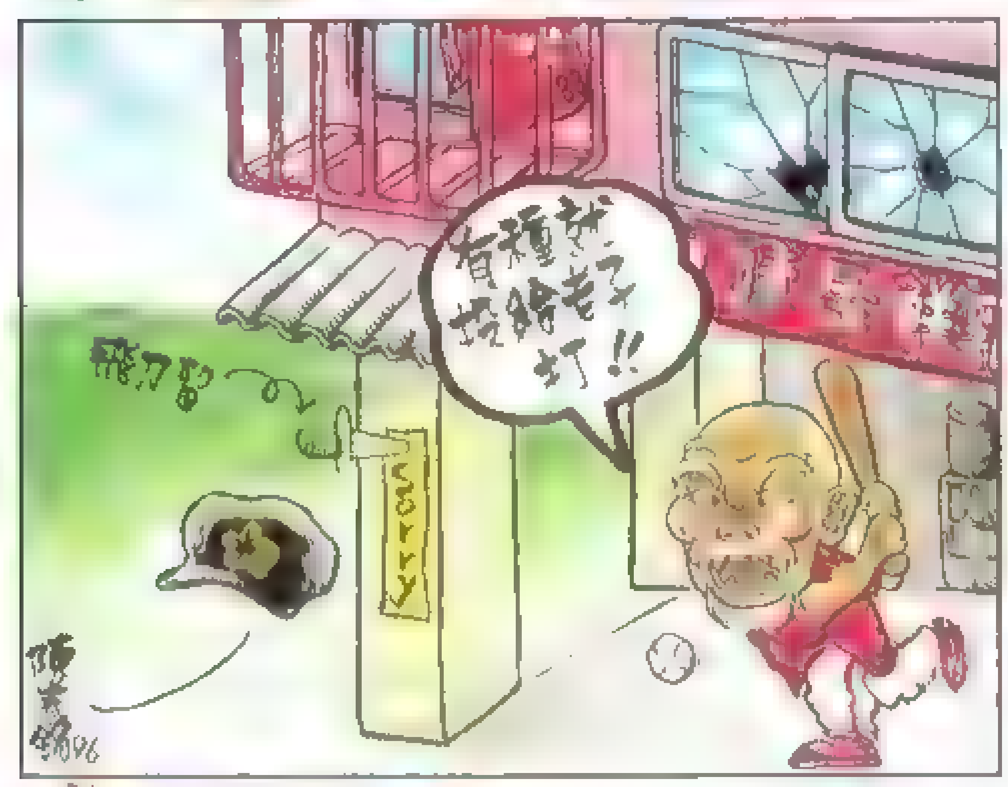
電玩短路



中華職棒II



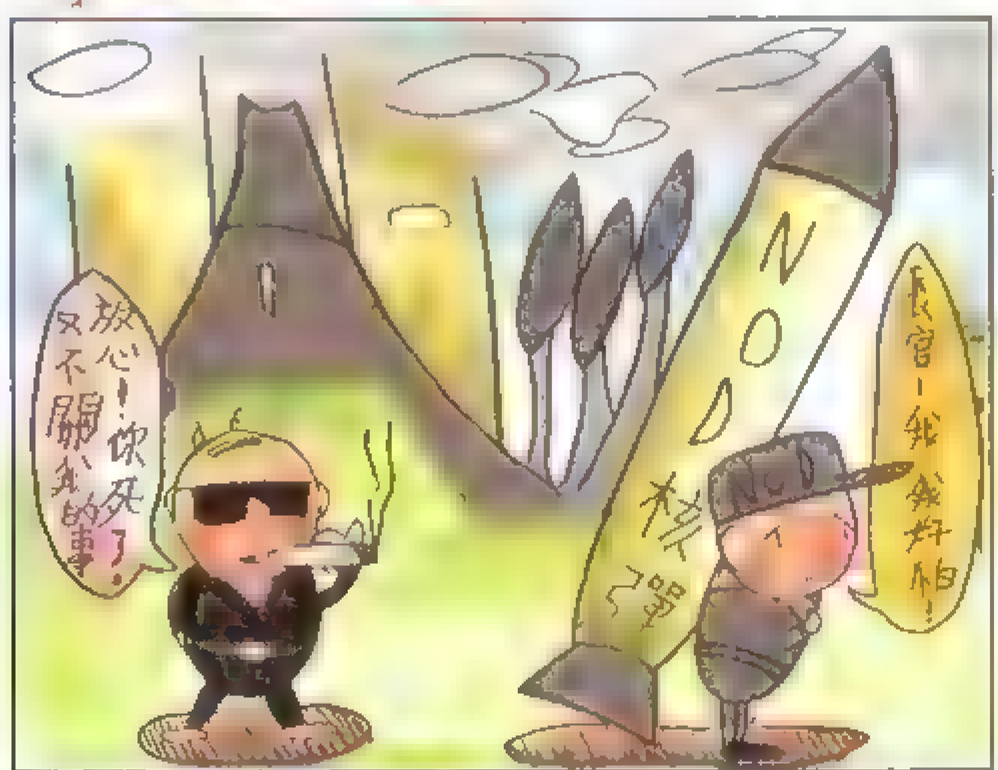
自從中華職棒II改成打擊框式的風格，引起一陣騷動，因為所有住家的玻璃都成了投手練習的目標…



參戰動員令



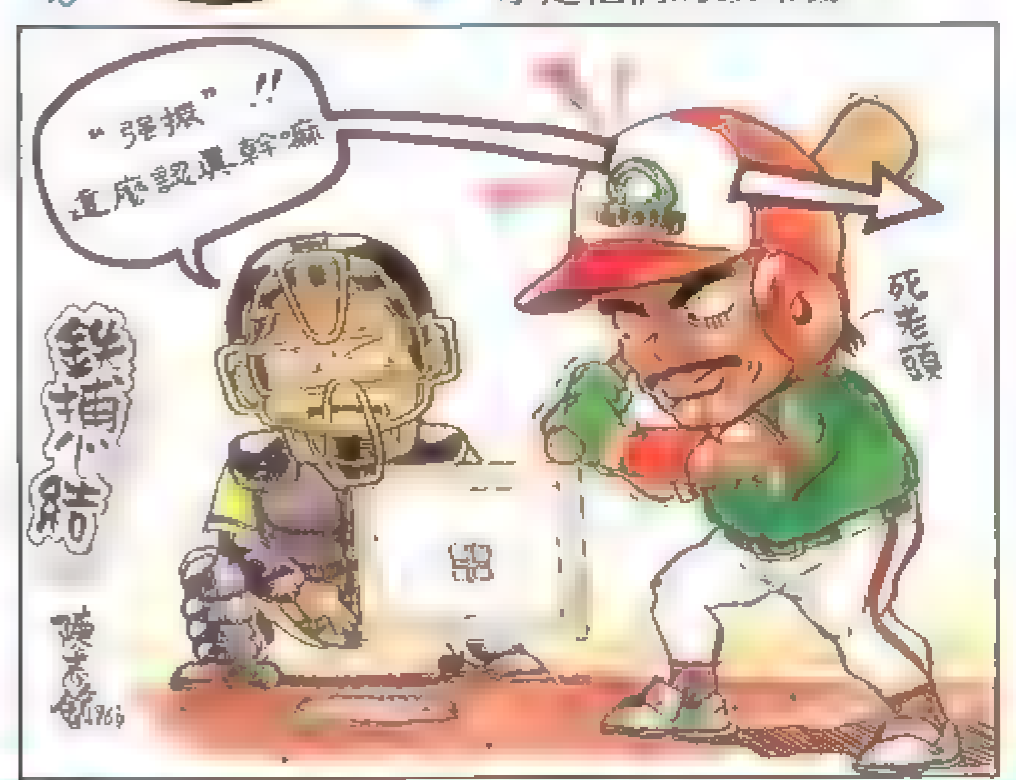
NOD 的最新武器，「自走式核彈」。



中華職棒II



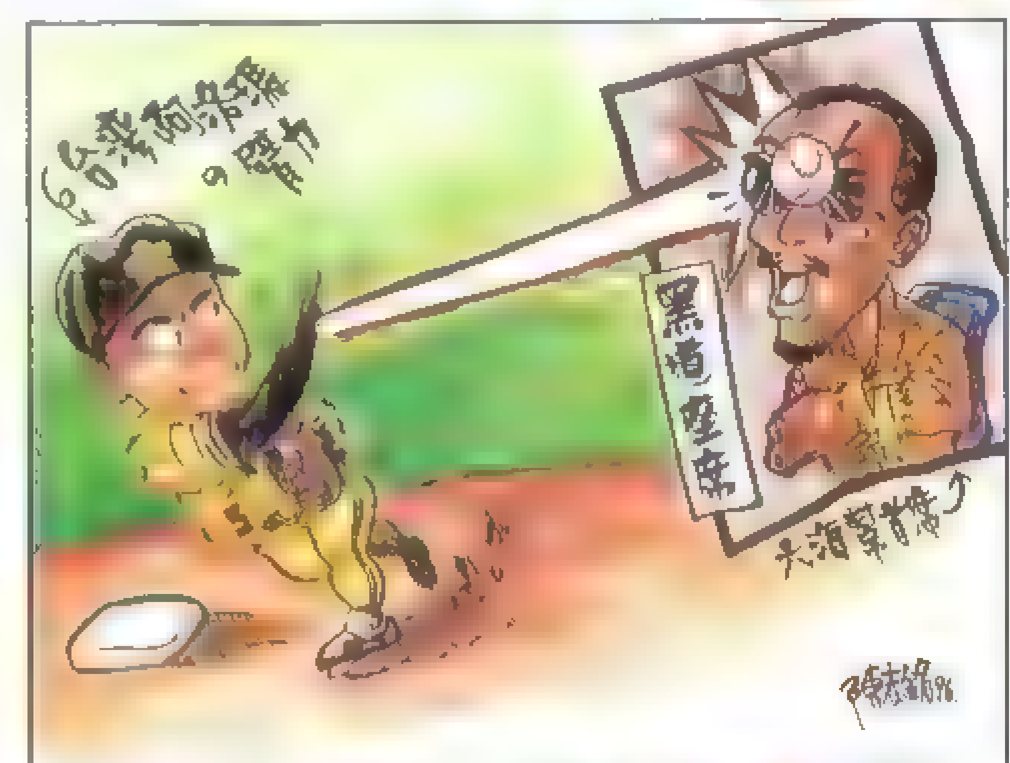
由於中華職棒II中可進行至職棒十年，所以許多年紀較大的選手打擊框漸漸變小，這還不打緊，遭受嘲笑才是他們的致命傷!!!





電車上，麻里子常遭安祿山之爪。這天，那隻爪子又不安份了，不過卻摸錯了人…

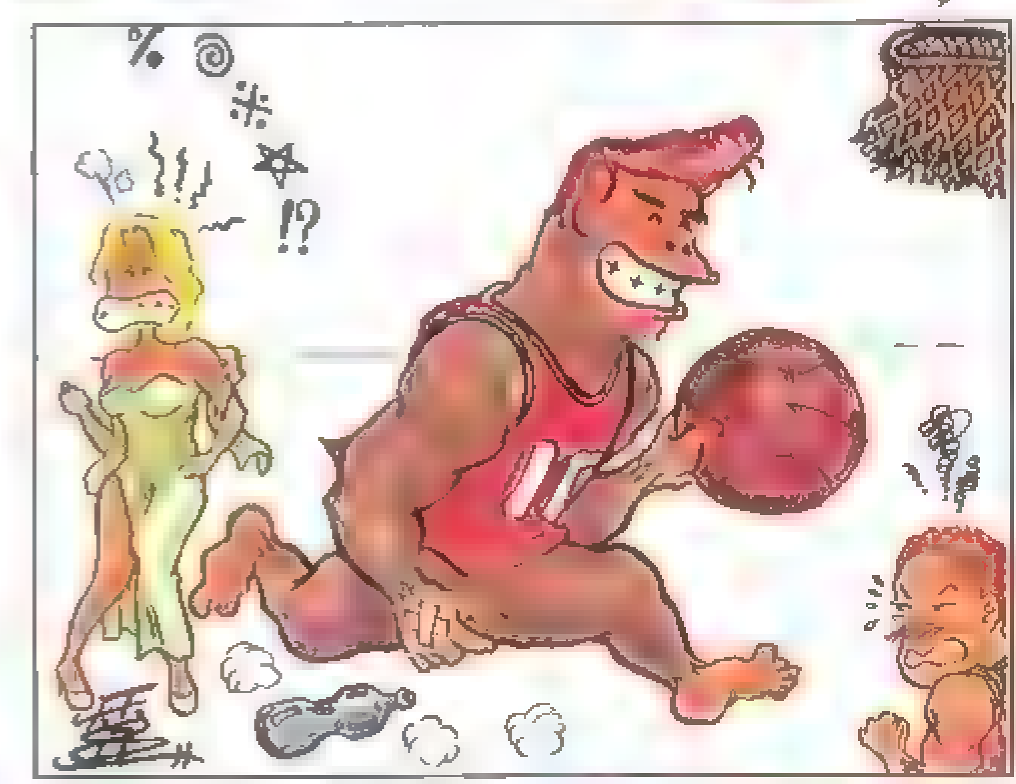




近期發生黑道因賭博介入職棒引起軒然大波，不知這記暴傳球是壓力過大的失誤或…報復？

中華職棒II

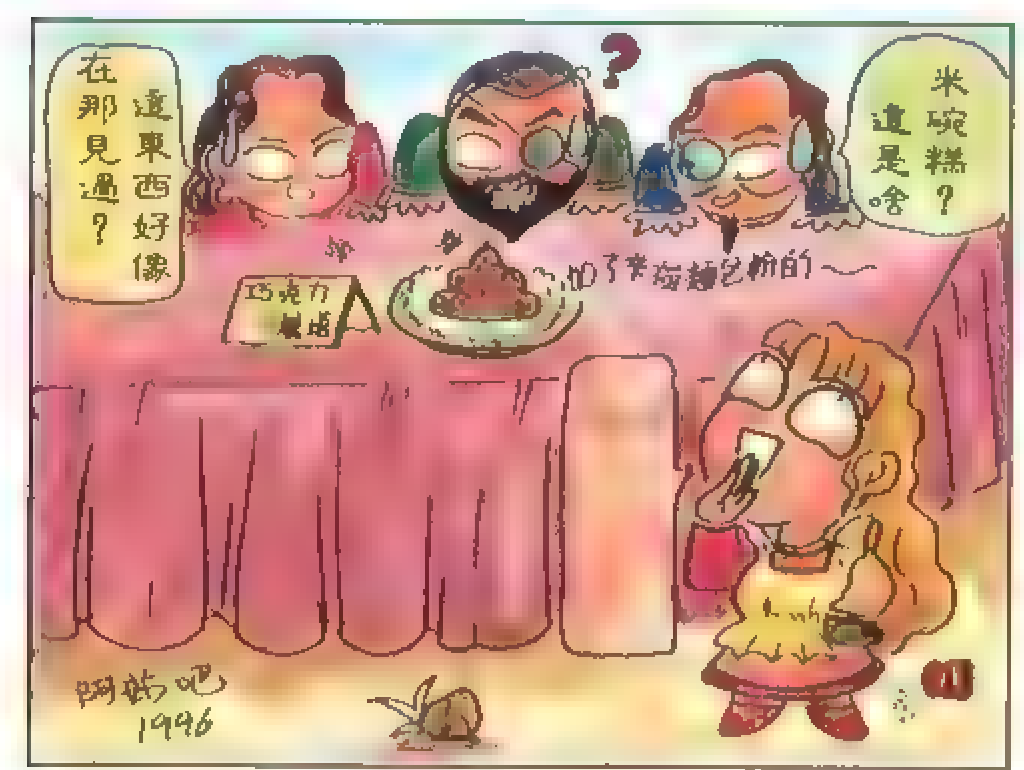




喝完可樂後，金剛又一次的在美女與籃球中作抉擇；這才相信，美女也是背著宿命的。



GAME SHORT

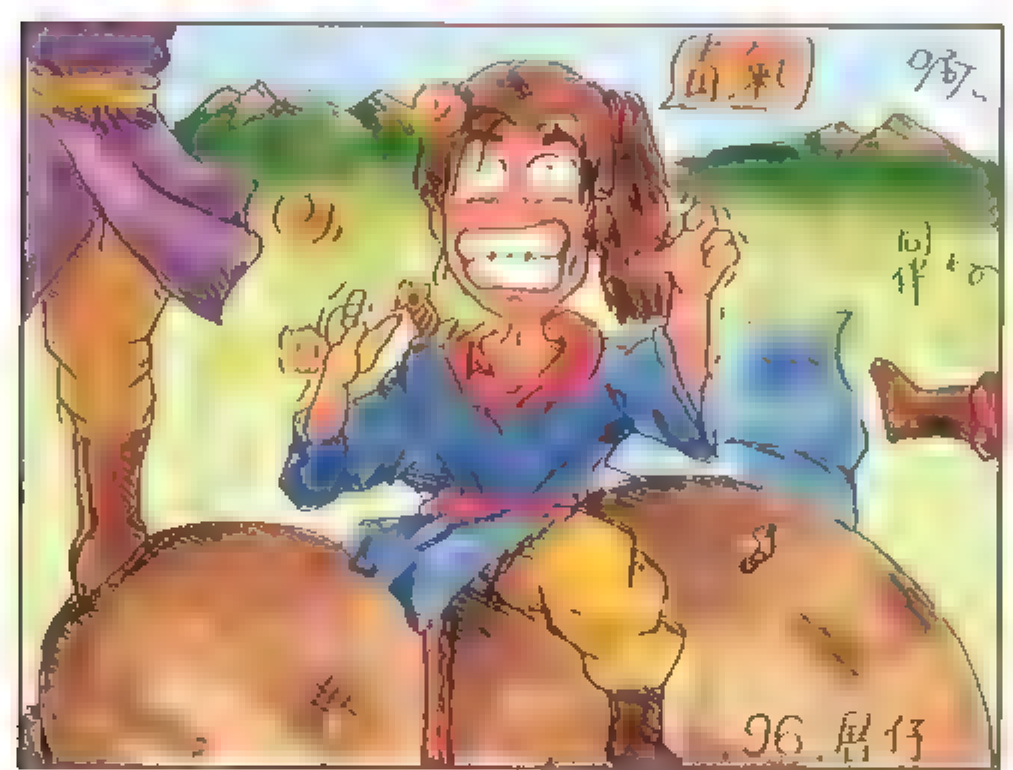


話說使用了幸福麵包粉後，再難吃的菜也會變的美味可口，但是這次女兒似乎太亂來了。





『………』

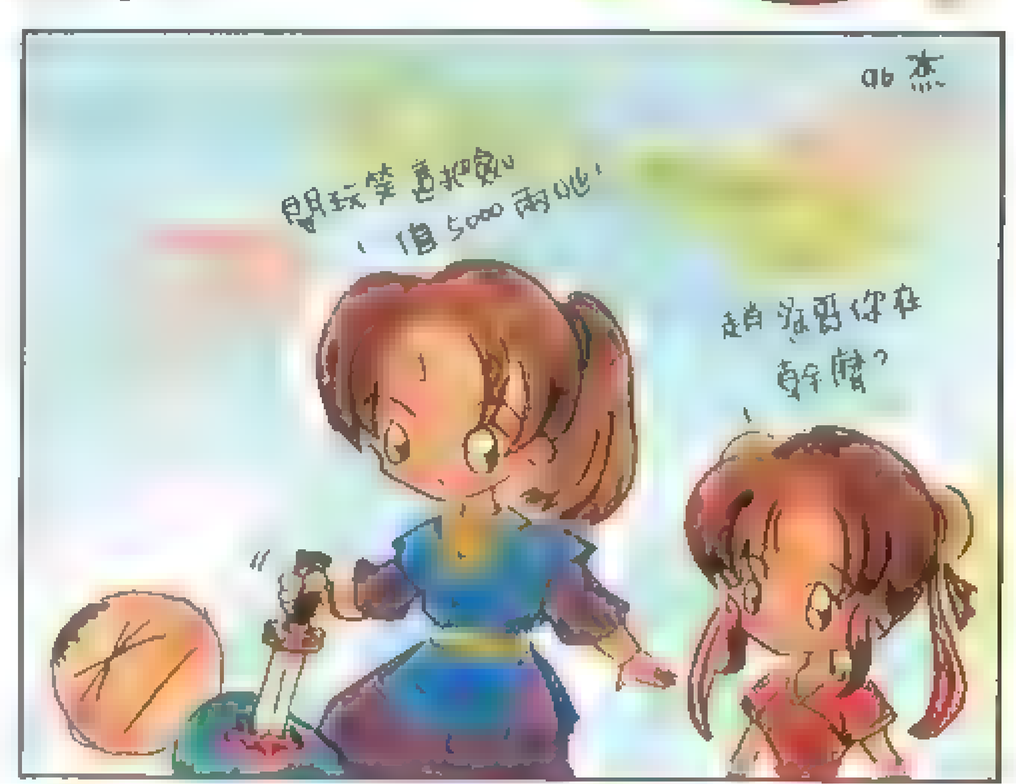




李逍遙的師父帶他們坐葫蘆，這時師父居然在前面放…毒氣！到達目的地只有師父一人。

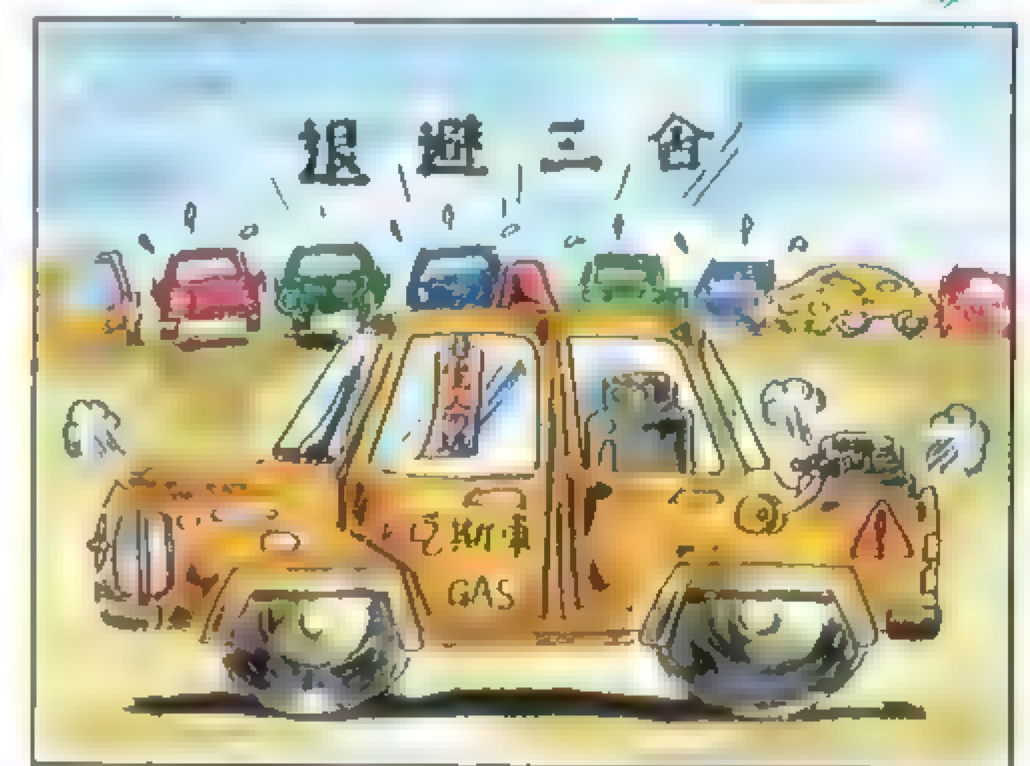
仙劍中有「投擲武器」的攻擊方式，但別忘了李逍遙從小生活貧苦，是很懂「節儉」的！





毀滅大賽車，每部都撞個稀爛但其中也有無人敢碰的車子出現。





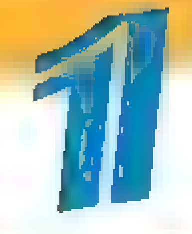
主角每天總要抽空爬到樹上和市民醫院的櫻子約會，可惜好景不常在…





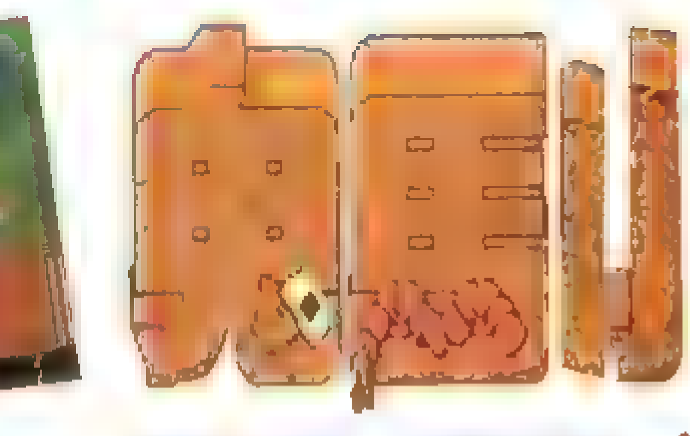


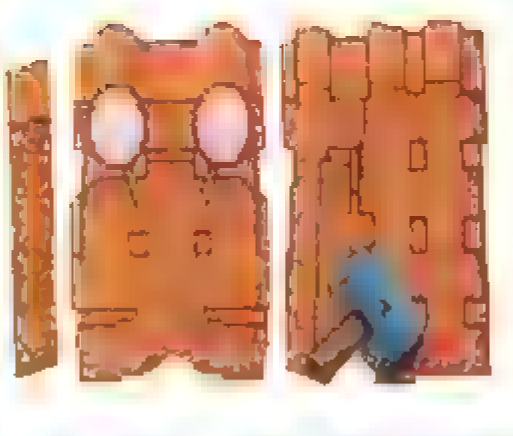




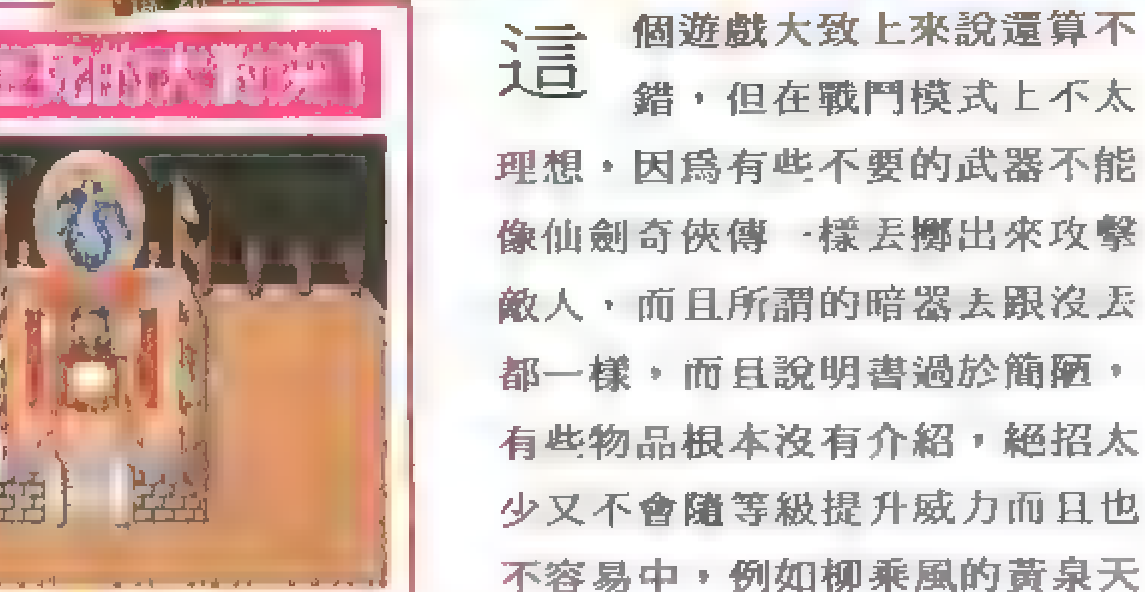


TOM





這個遊戲大致上來說還算不錯，但在戰鬥模式上不太理想，因爲有些不要的武器不能像仙劍奇俠傳一樣丟擲出來攻擊敵人，而且所謂的暗器丟跟沒丟都一樣，而且說明書過於簡陋，有些物品根本沒有介紹，絕招太少又不會隨等級提升威力而且也不容易中，例如柳乘風的黃泉天籟、了凡的遺臭萬年或是化外梵音，而且敵人和我方實力差太多了，敵人打一下就扣二百多點，而我方打一次通常只有七十幾點偶而有上百點的時候，而武器似乎太少又沒有說明攻擊力多少，這也是敗筆之一，若下一次漢堂注意一下，遊戲會更好玩的。





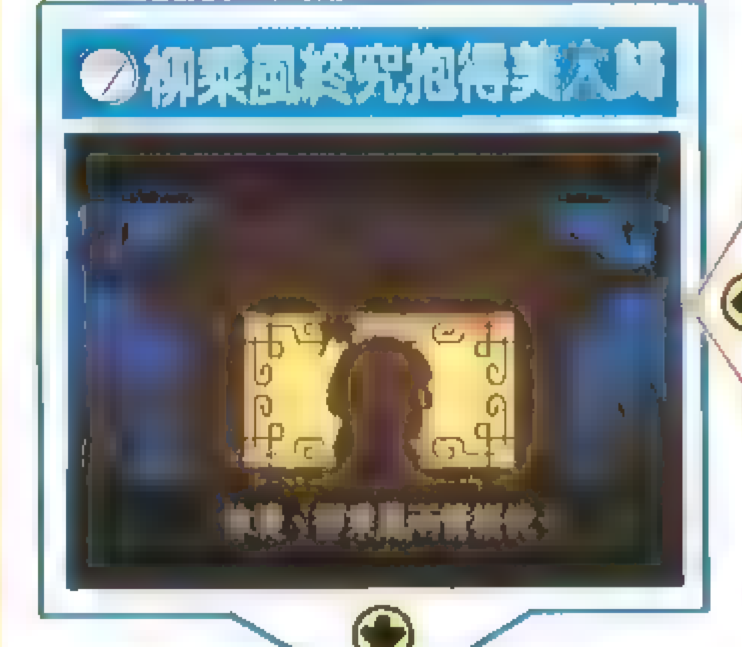
② 真是善有善報 惡有惡報



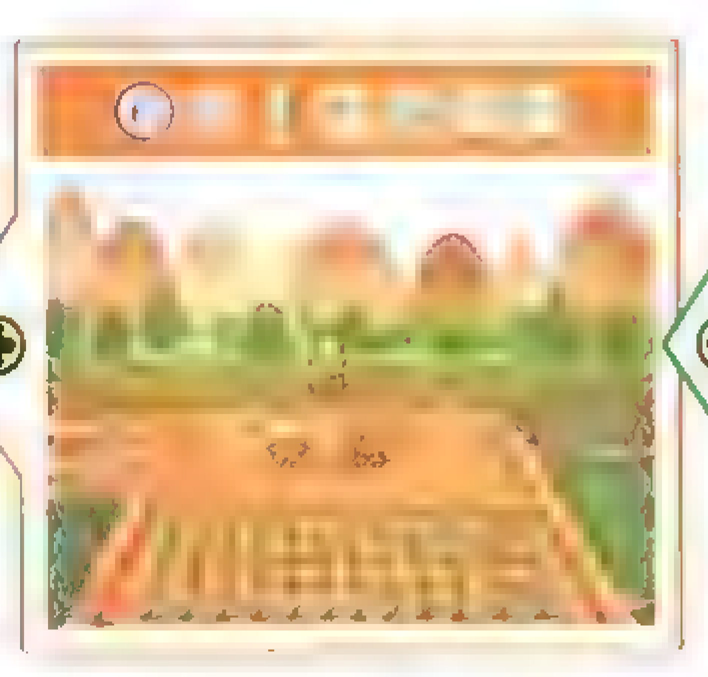
③ 我們沒亂跑你們能活著嗎？



④ 再混啊！看你可以混多久



⑤ 柳乘風終究抱得美人歸



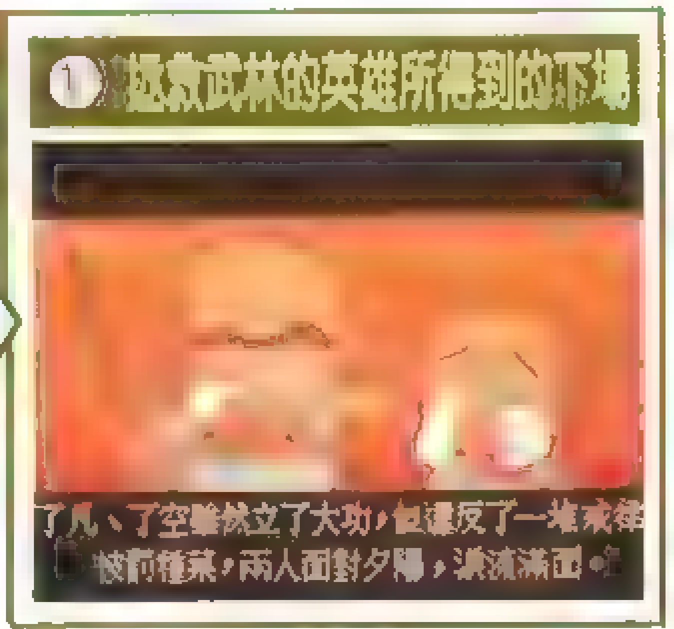






可憐的花花大少 真是報應啊！

花花大少又被綁在柱上，SM女王鎮虎她老婆



⑪ 拯救武林的英雄所得到的下場

了凡、了空雖然立了大功，但違反了一堆戒律，被罰種菜，兩人面對夕陽，淚流滿面。







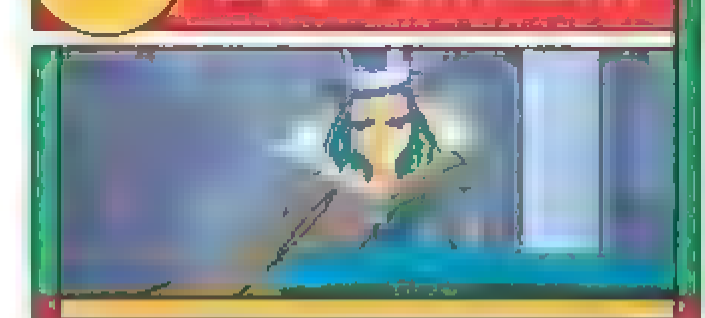
小生

對於一個漫畫迷加遊戲痴的人來說，多麼希望有一套眞正改編自漫畫的遊戲，蜥蜴超人的出現，滿足了大多數人的夢想，尤其是兩者的作者皆爲國人，更是讓人感到光榮。遊戲的界面亦爲個人電腦上之少見，其中穿插大量交待劇情的動畫，配上令人爆笑的語音，完全表現出原著的精神，充份感受到製作小組的用心。在數場充滿瘋狂變態的戰鬥之後，終於打敗了最後的魔王，其結局亦意味著將有續集問市。除此之外，盼望未來能有更多漫畫出版者，加入電腦遊戲製作的行列。





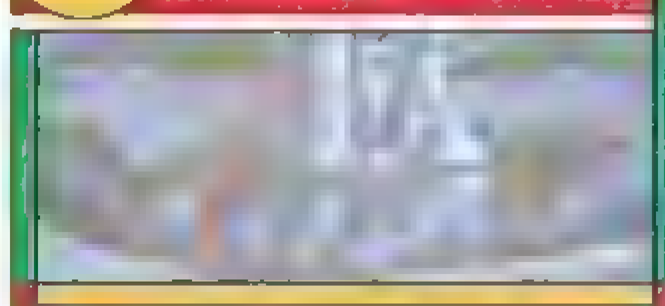














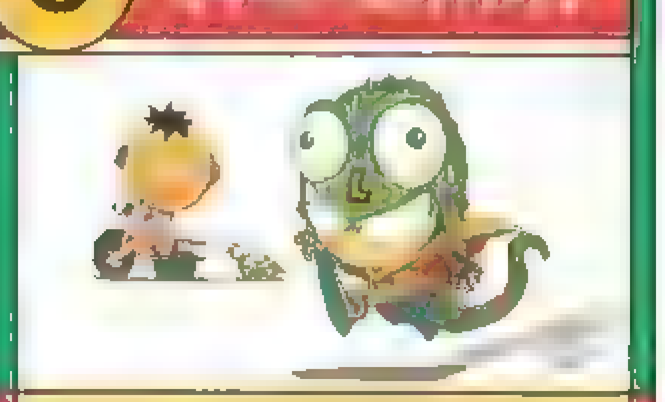








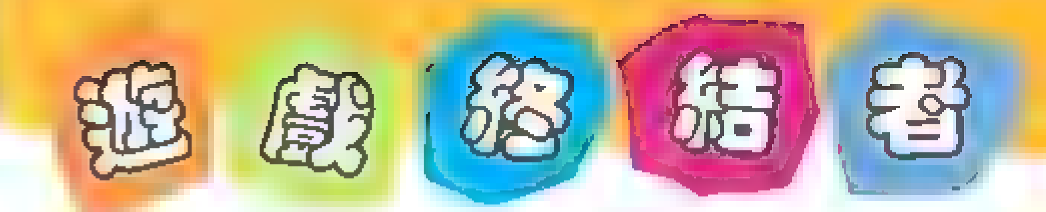




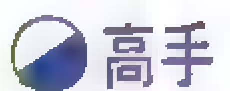












高手





二代的內容主要和一代沒變，不過這次是爲了保護小孩子而努力。劇情的風格溫馨感人，而且有些戰鬥是爲了小孩子而努力，並不只光以殺退敵人爲目的，就故事來說是個蠻貼心的設計，還沒玩過此遊戲的人要趕快來試試它喔！





1 狼狽爲奸





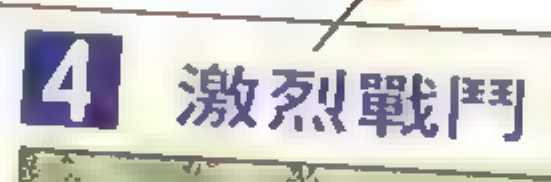
2 敵眾我寡



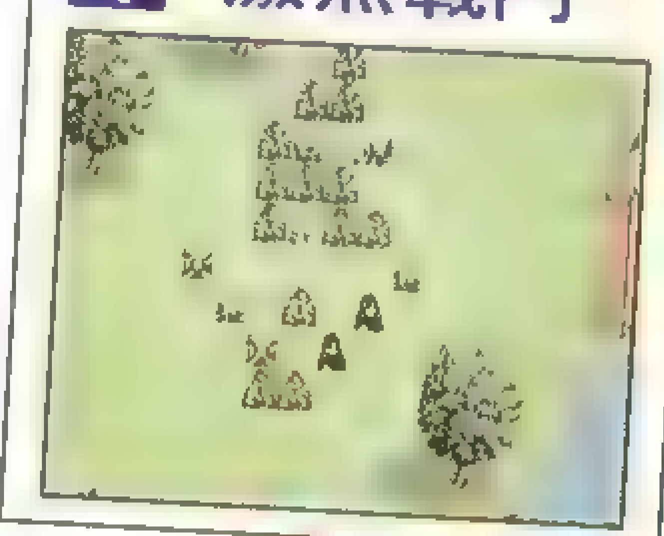


3 豁出去啦！





4 激烈戰鬥



5 和平生活



6 魔法大師

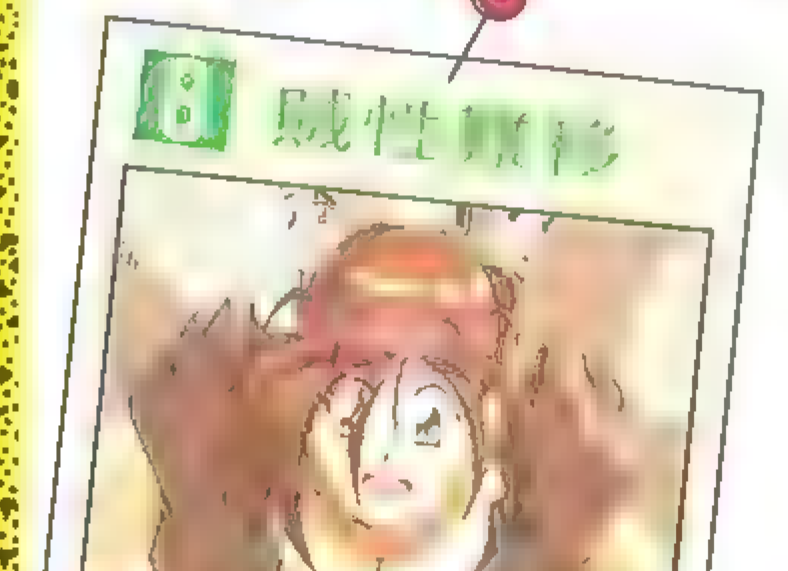




7 還是森林好



8 賊性難移





9 團長萬歲





10 風光再現



戰略迷總動員，誓死保衛釣魚台！

最新式的武器

除了原有的武器外，還收錄各國最新最靚的兵器，武器迷千萬別錯過！

・先進戰鬥機 X-36
・歐洲先進虎式戰鬥直昇機TIGER
・AH-64D 長弓戰鬥直昇機

超強的情報系統
核子武器大對決

雖然是超級大戰略的資料片，但不需要「超級大戰略之台海大對決」也能暢玩本遊戲喔！

★超級大戰略 釣魚台風雲

十五場全新戰役

遊戲中除了有釣魚台的衝突假想戰之外，還有現今最HOT的波灣戰爭實況錄、香港九七大限後的獨立戰爭等科幻戰役。

・釣魚台衝突戰　　・決戰釣魚台
・台海大空戰　　・二戰東沙島
・兩海風雲　　・沖繩警戒線
・新38度線　　・[illegible]巴格達
・日韓會戰　　・俄羅斯大戰
・第三帝國　　・波灣戰爭二
・入侵者








天龍八部
青衫磊落江湖行，今生無緣悔多情
六脈劍氣碧煙橫，凌波微步影無蹤
廣場市集
來喔，來喔，新鮮上好的豬肉、羊肉，絕對沒有死豬肉喲！
今天生意清淡，一幅字畫都沒賣出去，唉！
叉燒包、肉包、小籠包，好吃的包子，趕快來買喔！
我們布莊是大理城內最有名的布店，花色最多最齊全，客官儘量挑選。
布　莊

由金庸直接授權之正宗原版天龍八部

即將瘋狂全省，瀟灑上市！

我乃滇南普洱的大茶商，人稱馬孟着，要到無量山，跟著我就對了。

客棧

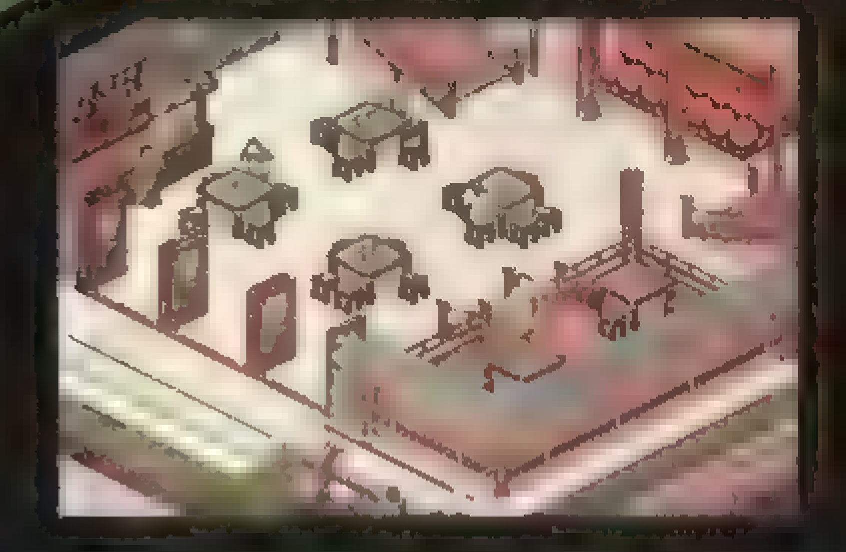
這位公子，買花送給姑娘嗎？大理城最有名的茶花，十八學士、抓破美人臉、紅妝素裹、七仙女樣樣都有。

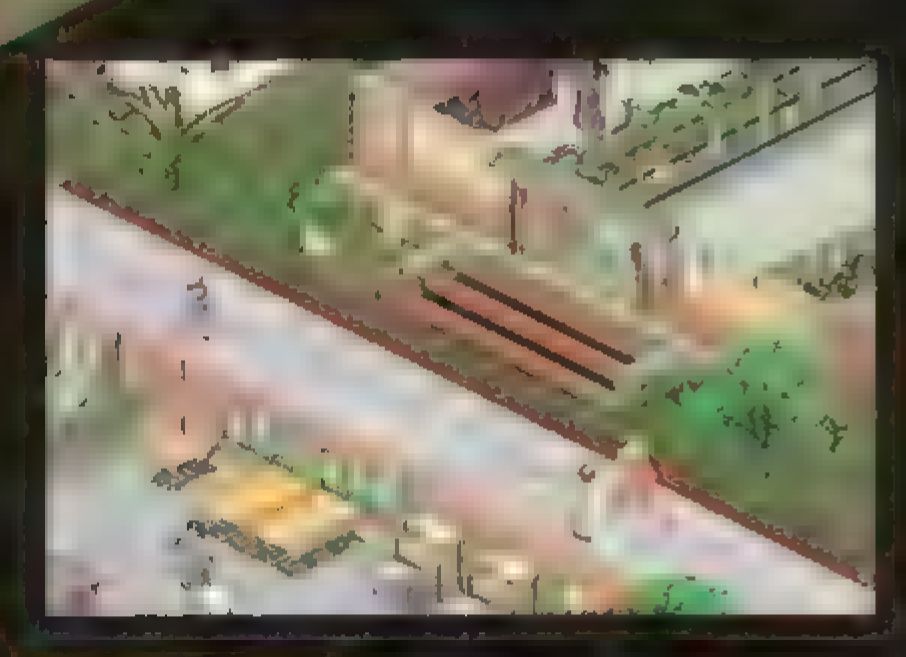
花市

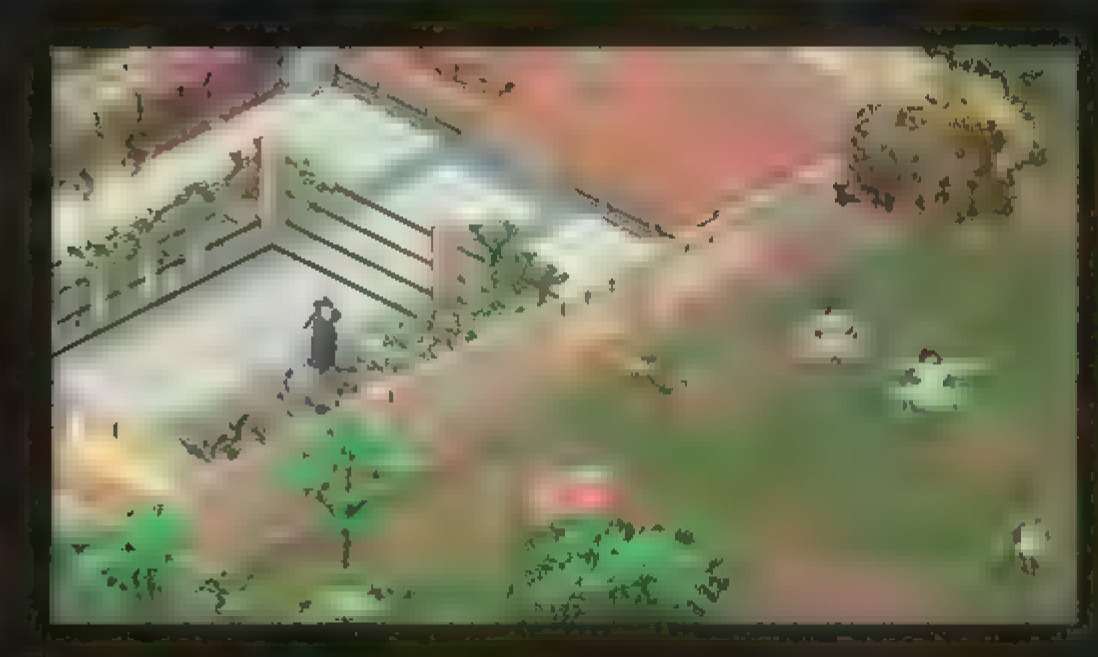
茶花還有這麼多好聽的名字，真是百聞不如一見

阿彌陀佛，施主印堂發黑，最近可能會有災厄，需小心提防

多謝師父指點。

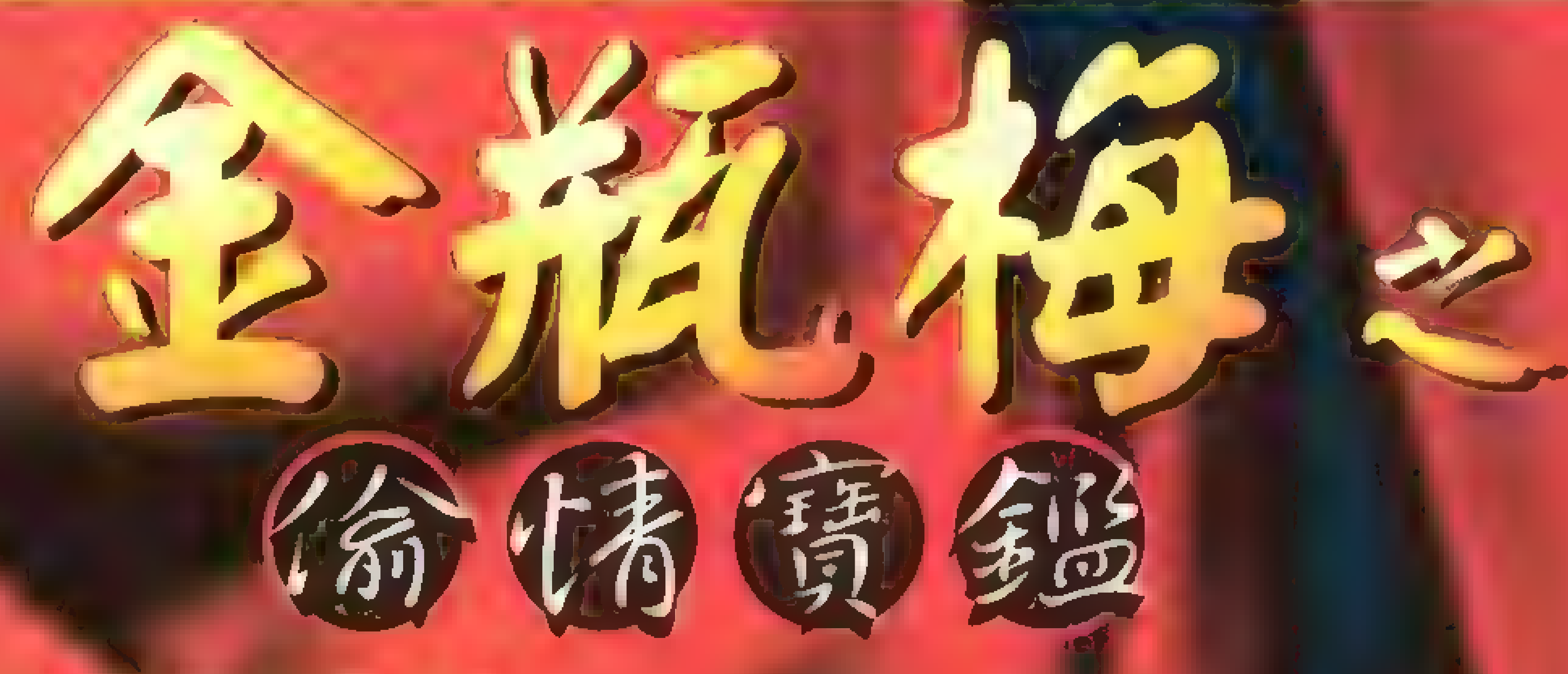








軟體世界 智冠科技股份有限公司

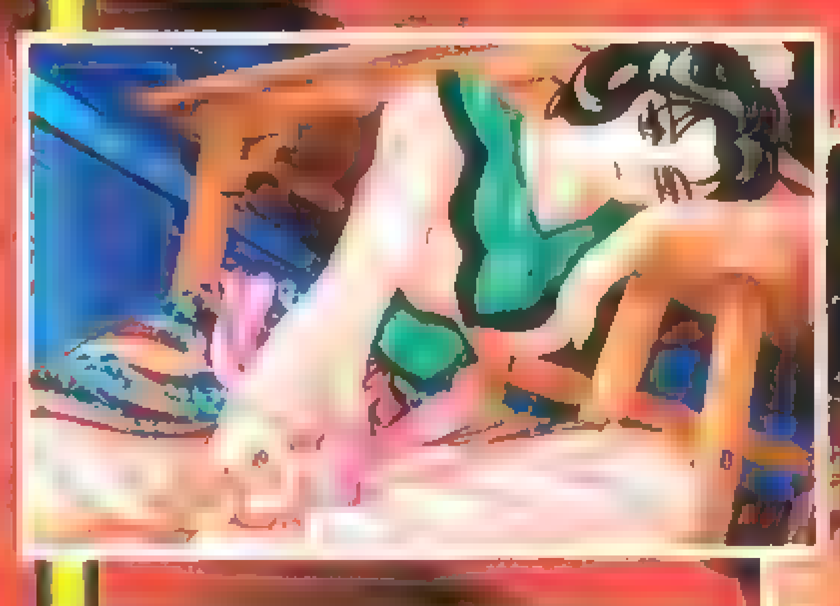


孤枕難眠？

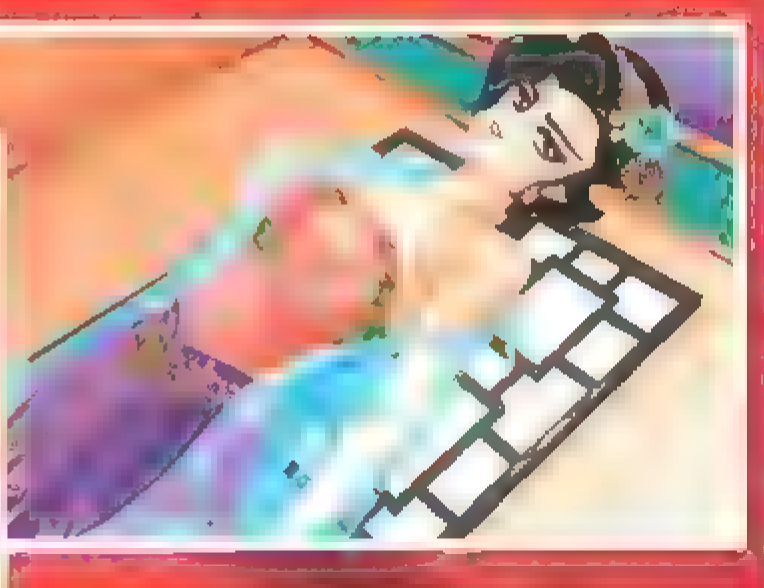
潘金蓮、李瓶兒等你相會....



五大偷情要素，擋不住的魅力！








水滸傳
一百零八條好漢
震天撼地的綠林草莽實戰錄！

遊戲出版王國



軟體世界 最新出片計劃

強力推薦跨年度超級遊戲大作！

個個不能錯！ 全部買回家！

不賺光！



光輝十月 大俠看招

金庸群俠傳

金庸人物總動員

遊戲類型：角色扮演



初冬十一月 涼涼玩遊戲

三國英雄傳

可歌可泣的英雄故事

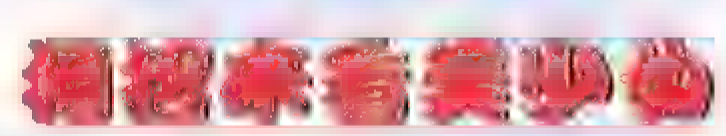
遊戲類型：戰略角色扮演





職棒七年強強滾

遊戲類型：運動



遊戲類型：運動



現已歡喜熱賣中



這是一套打通任督二脈，集全省「角頭大哥」麻將功力於一身的麻將軟體，內含全程語音、眼牌、插花等各項功能。

漢堂國際資訊股份有限公司 製作發行

高雄總公司 TEL.(07)335 6466 FAX (02)335 4053
台北分公司 TEL (02)395-6800 FAX (02)391-5054



模擬師父
你想訂作一位自己心目中的俠士
為了得到武林奇書"絕天九書"，
育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取
書"的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，凡舉
教養、內功武術都是您教育徒弟的途徑，但
的性格和品行也千萬不可忽視。
在你的教養之下，徒弟將會成為一
邪派外道、或是儒塚一生？一切
中！
DYNASTY 漢堂國際資訊有限公司 製作發行


白髮魔女，精彩RPG，隆重出擊 ，無人能敵！
遊戲中配有60餘首. 動人樂曲. 空前震撼. 您絕不能錯過！
英雄傳說系列之
白き魔女
評鑑NO. 1大賞
歡迎的遊戲軟體
令人感動的
創造屬於自己的英雄
英雄傳說
天堂鳥資訊有限公司
國際股份有限公司


◇全程採用640×480高解析256色模式。
◇遊戲畫面採45度立體斜角表現。
◇一夫當關萬夫莫敵的"
◇天堂鳥LVNA小組,跨年鉅作。
暗潮洶湧的情勢對峙
氣勢磅礡的戰鬥場面
劇情精采令人拍案叫絕
創世封魔傳
一流
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線:(02)914-4834
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086

天地無用!

更正啓事

敬啓

本公司-天堂鳥資訊因作業程序上的疏失，故未將"天地無用"之正確版權所有公司名稱列出，經授權公司指正後，已重新印刷製作，在此僅向PIONEER LDC, INC. / AIC 致上最深的歉意

謹此





空前絕後的記錄保持者
使全日本為之瘋狂的曠世名作
RPG的龍頭老大
Falcom
中
XANADU系列
雷諾尼都紀事
骨龍戰記
Falcom











2001特遣隊

階段任務的回合戰鬥
刻畫別緻的戰略遊戲

身負重任的2001特遣隊，奉命執行各項反暴任務，對抗數個國際恐怖組織．．．而你，雷特，達成任務，是你的使命。





⑱ 歡樂天使

遙遠的國度
綺麗的夢想
帶你進入黑色的世界

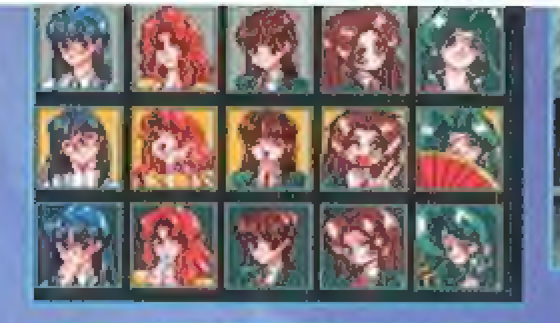
自懂事以來，每天從早到晚過著平靜的進修課業日子的少女「安美・都・拉斯布欽・蒙歌利歐・愛麗可妮」。有一天，其師父怪僧拉斯布欽這麼跟她説了．．．．．。

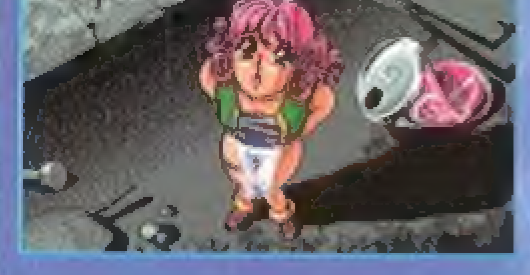


歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號1樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
1/F,NO,345 1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424



遊戲程式設計師(免經驗、熟繪圖模式)、美術工作室、遊戲企劃、全國經銷商











藍色石榴石

日本女孩子的溫柔，
是舉世聞名的・・・
您如何展開追求呢？

神秘的藍色石榴石，
到底有什麼樣的秘密？
全新類型益智遊戲，
等您去揭開它的奧秘。











卒業旅行

内心的悸動，
將傳達給你・・・

在回憶的季節裡，
初春的畢業旅行之中，
火熱的羅曼史即將展開，
你如何贏得女孩子的芳心呢？



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
３４５-1號１７樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



金庸原著，耗資億萬的電影搬上電腦螢幕，
全新型態的角色扮演遊戲，隨着數位天王巨星，
一起暢遊這壯麗的武俠世界！

天龍八部

全球第一部名歌手獻唱主題曲『江湖情』，
國內首創全即時戰鬥系統之RPG遊戲，
更是創先採電影手法配樂之遊戲，音效逼真，
臨場感十足，讓玩家有如置身其中



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424



絕代雙驕
電影與遊戲史上最完美的結合——
歡樂盒強檔再出擊
●在十大惡人苦心調教之下，成爲惡中之惡的小魚兒．
●移花宮宮主萬中選一，具元陰之身的花無缺．
兩人相遇後，從此風雲變色，江湖恩怨再起……
結合
電影劇情的
多線型角色扮演遊戲
Handsome Siblings Computer program ©1996 Game Box Company Ltd. All Rights reserved Used under Authorization.
Handsome Siblings is a trademark of Win's Movie Production & I/E Co. The Game Box logo is a trademark of Game Box Company Ltd.
COPY
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
歡樂盒
GAME BOX